

Logitech X-540, Supreme Commander

april 2007. 10. broj

# PLAY!



EXTREME  
COMPUTERLAND

COMPUTERLAND



CT Computers  
Member of  
ComTrade Group

**EKSKLUZIVNO:**

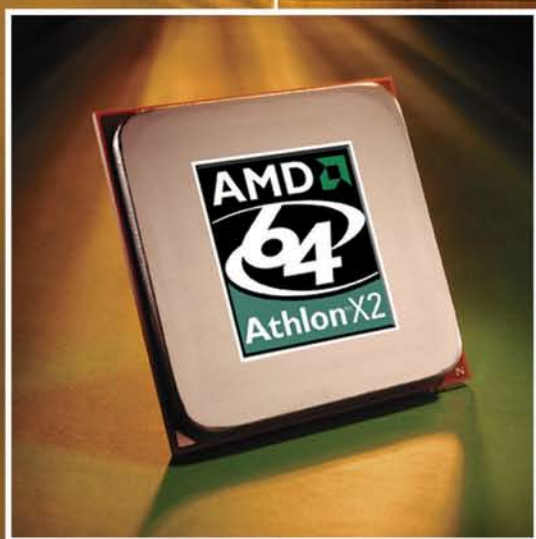
**CeBIT - Hanover 2007**

**S.T.A.L.K.E.R. Shadows of Chernobyl**

**Nintendo Wii  
Revolucija u igranju!**







Igraj bez granica.

AMD



**SPECIJALNA  
PONUDA**



## **LOGITECH G5 GAMING LASER MOUSE SPECIAL EDITION**

- Laserski miš za iskusne igrače
- 8 puta brži od običnog miša
- Igrački laserski miš rezolucije 2000 dpi pokriva 6.4 megapiksela u sekundi što ga čini najboljim u klasi najosetljivijih miševa
- Napredna podešavanja omogućavaju vam podešavanje do pet nivoa osetljivosti i iskretanje točkića
- Garancija 3 godine
- Potpuna podrška

**5999  
DINARA**



Kupite novi  
Logitech G5 Gaming  
Laser Mouse Special Edition  
**I DOBIĆETE TRI IGRICE GRATIS:**  
World Of Warcraft, DRIV3R, Brothers In Arms!

**GRATIS**



 **ComTrade  
Shop**

 **PYRAMID**

 **4UM FORUM**  
računari d.o.o.

EKSKLUZIVNI ZASTUPNIK :

**COMPUTERLAND**

(011)309.95.95, 309.95.96, [www.compland.co.yu/games](http://www.compland.co.yu/games)



# ZAVIRITE U KOMŠILUK



## DESPERATE HOUSEWIVES™ The Game

U  
PRODAJI  
ZA  
PC



Biti loš nikada nije izgledalo bolje!



Touchstone  
Television

© Touchstone Television



Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**EXTREME**  
REPRESENTATION



# Uvodnik

## Evropa!

Eh ta Evropa, gde autobusi stižu na vreme, gde su ulice čiste i gde za odlazak u WC dobija fiskalni račun! RUR Industries je kao mreža sajtova imao brojne zadatke u Evropi tokom marta meseca.

**P**ored toga što smo testirali GPS uređaje na putevima Italije, Francuske, Švajcarske, Nemačke i Austrije, i pored toga što smo posećivali maloprodajne lance elektro opreme u Češkoj, čisto da vidimo šta i sami možemo da očekujemo u budućnosti, bili smo i na dva jako značajna sajma. Prvi je Ženevski salon automobila, najveća smotra četvorotočkaša na svetu, gde je ekipa sajta Speed Industry ([www.speed-industry.com](http://www.speed-industry.com)) provela tri dana i izveštavala vas uživo o dešavanjima sa sajma. Kako je bilo, možete pročitati na adresi koju smo priložili. Dalje, sajt KlanRUR ([www.klanrur.co.yu](http://www.klanrur.co.yu)) posetio je ECG (evropski WCG) i ESL finala u Hanoveru, a Tech Industry i PLAY! magazin bili su u poseti sajmu CeBIT u Hanoveru. Izvštaji su se pojavili ili će se pojaviti i na DigitalForce-u i u RUSH eZine-u, tako da slobodno možemo reći da je ovo veliko desetodnevno putovanje obeležilo sve RUR Industries sajtove.

U skladu sa tim, ovaj broj magazina PLAY! donosi vam veliki izveštaj sa CeBIT-a uz pregršt slika štandova, hostesa, novog hardvera i svega onog drugog što krasi



na najveći sajam IT opreme na svetu. Pored toga, pripremili smo za vas i ekskluzivni test konzole Nintendo Wii, zatim opis igre S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, tu su i mnogi drugi opisi i najave, te konačno hardverski opisi u standardnoj hardverskoj rubrici. Ako se pitate zašto u uvodniku nema komentara dnevnih i dnevopolitičkih tema, onda vam je jasno da je to zbog toga što nema ničeg novog na sceni. Tu su još uvek pregovori oko vlade u kojima se apsolutno ništa ne događa, na toplo vreme sa puno sunca smo se svi navikli, i jedino što će uzdrmati grad jeste što se radi rekonstrukcija tramvajskih šina na Novom Beogradu, pa to ima da stvori malo veći kolaps nego što je inače. Interesuje me živo kako će proći rekonstrukcija mosta Gazela odnosno auto puta, to tek ima da stvori tolike gužve da je već sada najbolje da ljudi iz Starog Grada potraže posao na njihovoj opštini, a novobeograđani i zemunci da nađu neku honorarnu „šljaku“ sa njihove strane reke.

## TOP 5

**1.** CeBIT 2007 - Ekipa časopisa PLAY! posetila je ovogodišnji CeBIT u Hanoveru i sa njega donosi veliki broj pozitivnih utisaka. Šta je sve tamo videla, šta je mogla da proba, čime je impresionirana a čime i ne baš toliko, otkrićete ako pročitate naš veliki izveštaj sa pomenutog sajma.

**2.** S.T.A.L.K.E.R. - ... je jedna od najočekivanih igara proteklog perioda za koju se u jednom trenutku čak mislilo da je zamrnuti t.j. da je otkazana. Ovaj naslov je, ispostaviće se na sreću, završen, izdat, i sada milioni igrača širom sveta mogu da uživaju u ovoj unikatnoj kombinaciji FPS-a i RPG-a.

**3.** Nintendo Wii - Najnovija konzola iz Nintendo donosi mnogo toga novog i zanimljivog u odnosu na direktne konkurente Xbox 360 i PlayStation 3. Iako nije hardverski napredna kao Sonijeva i Microsoftova „čeljad“, Wii poseduje neverovatnu dozu originalnosti i kontroler u obliku daljinskog upravljača koji poseduje žiroskop.

**4.** Test Drive Unlimited - Jedna od najboljih vožnji u žanru arkadnih i jako zabavnih trkačkih igara konačno se pojavila i za PC (i druge konzolne sisteme). Kako je sve to ispalo čitajte u tekstu kolege Dolapčeva koji je krajnje detaljno obradio ovu tematiku.

**5.** DOTA - Šta se to krije iza imena DOTA? Kako su programeri uspeali da naprave mod koji je toliko popularan da je polako prerastao igru za koju je napravljen, Warcraft 3? Da li DOTA doživljava istu sudbinu kao i Counter Strike, mod koji je takođe prerastao popularnost igre za koju je napravljen? Čitajte u tekstu kolege Uroša Miletića.



**Broj 10 – april 2007.**  
Izlazi jednom mesečno  
Cena: besplatno

**Glavni urednik:**  
Milan Đukić

**Redakcija:**  
Nikola Nešović  
Nikola Dolapčev  
Srđan Bajić  
Uroš Milić  
Luka Zlatić

**Saradnici:**  
Vladimir Kosić  
Nenad Dimitrijević  
Miloš Hetlerović  
Stefan Marković  
Ivan Ognjenović  
Vukašin Stijović

**Lektor:**  
Petar Starović

**Kontakt:**  
PLAY! magazine  
Beograd  
redakcija@play-zine.com  
www.play-zine.com

**Dizajn i prelom:**  
Miroslav Jović



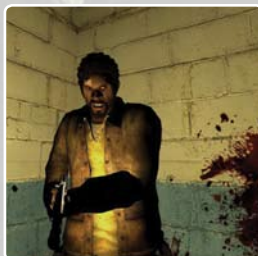
## 40 Jade Empire

Svojevremeno veliki hit sa Xbox konzole, konačno je portovan za PC. Pod imenom "Jade Empire Special Edition" ova igra donosi poboljšanu grafiku i dve nove klase, ali i kompletno igrачko iskustvo i dobru atmosferu originala. Pročitajte naše mišljenje o ovom naslovu.



## 26 Left 4 Dead

Malo brutalnosti i akcije nikada nije bilo na odmet. Ako ste u proteklom periodu igrali spore strategijske naslove ili slagali puzzle, možda je pravo vreme da se opustite i isprobate Left 4 Dead. Pre toga naravno pogledajte naše mišljenje o toj igri.



## 52 Battlestations Midway

Pojam "Podmornice" dobio je novu dimenziju. Sećamo se ove igre sa Komodora 64, bilo je jako zabavno, a sada, u novoj, unapređenoj i doteranoj verziji Battlestations Midway dolazi na vaše ekrane.



## 20 PftC Online

Iza ovog zakukuljenog imena kriju se Pirates of the Caribbean Online, najnovija igra koju neko vreme razvija Dizni. Kako će izgledati, ostaje da se vidi kad izađe, a dok se to ne dogodi, pružamo vam preview ovog naslova.





# SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-10 TechWare
- 11 Flash
- 13 13th page
- 14-17 Flash
- 18-19 Preview: The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles
- 20-21 Preview: Pirates of the Caribbean Online
- 22 Preview: Sword of the New World
- 24-25 Preview: The Witcher
- 26 Preview: Left 4 Dead
- 28 Preview: Lineage II: The Chaotic Throne - Interlude
- 30-31 Modding: DOTA
- 33 Review
- 35-37 Review: S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl
- 38-39 Review: Supreme Commander
- 40-41 Review: Jade Empire - Special Edition
- 43-45 Review: Test Drive - Unlimited
- 47-49 Review: Resident Evil 4
- 50-51 Review: The Sims 2 Seasons
- 52-53 Review: Battlestations Midway
- 54-55 Review: Tortuga - Two Treasures
- 57-59 Wii: BlistaWii povratak!
- 60-61 Review: Bully (PS2)
- 62-63 Review: NHL 2K7 (PS2)
- 64-65 Review: NBA Ballers Rebound (PSP)
- 66-70 Hardware: CeBIT 2007
- 71 Hardware: AMD prisustvo na CeBIT-u
- 72-73 Hardware: Logitech štand
- 74 Hardware: Creative na CeBIT-u
- 76-77 Hardware: Logitech X-540
- 78 Hardware: Slobodno, bez šuma
- 79 Hardware: Besprekorno i očekivano
- 80-81 Software: Firefox ekstenzije
- 82 Internet: Pogled na Firefox 3.0
- 84 Internet: Gaming Sajtovi!

## AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



**Gold** – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



**Silver** – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



**Bronze** – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

## MORE

### 66 CeBIT

Posetili smo ovogodišnji CeBIT u Hanoveru, i sa tog sajma vam donosimo mnoštvo utisaka. Pročitajte kako se tročlana ekipa PLAY! magazina provela među 27 sajamskih hala, i kakve utiske donosi iz ovog poznatog sajamskog grada na severu Nemačke.



### 78 Logitech slušalice

Bilo da želite bežične slušalice ili one koje eliminišu zvukove iz okruženja, Logitech ima da vam ponudi ponešto iz svoje game proizvoda. Pogledajte i odlučite se ili za Freepulse ili za Noise Canceling opciju.



### 82 Novi Firefox

Srđan Bajić se već neko vreme bavi sa novim verzijama zanimljivog softvera. Konačno je došla prilika da se pozabavi i novim Firefox-om, pa pročitajte njegove utiske!





## Pakom omogućava kupovinu karticama

Srpski sajtovi konačno će u svoju ponudu moći uvrstiti i plaćanje robe platnim karticama. Ovo će omogućiti kompanija PAKOM, u saradnji sa Diners-om. Servis koji je svetu dostupan već više od jedne decenije, moći će koristiti svi web sajtovi u Srbiji, za plaćanje robe, usluga, ili primanje donacija. PakomPay, punim imenom i prezimenom PAKOM Internet Payment Gateway, za sada je ograničen samo na Diners platne kartice, no, kažu u PAKOM-u da će vrlo brzo uslediti podrška i za ostale kartice popularne u Srbiji, uključujući i domaću, Dina karticu. PAKOM.co.yu je takođe i prvi sajt koji će imati ovo u ponudi, a na istom se mogu pronaći i podaci o cenovniku i uslovima korišćenja novog sistema. Ono što u saopštenju ne piše je da li će kupovina biti moguća samo pomoću kreditnih kartica, ili će se osladiti i vlasnici "mini" kartica, kakva je na primer Visa Electron.

**paKOM**



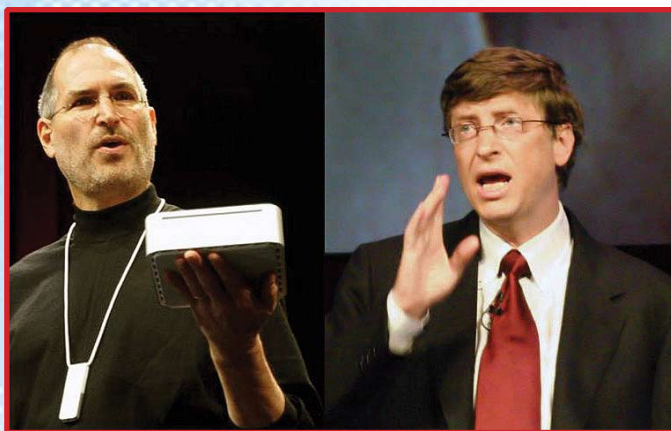
## PlayStation 3 @ FoldingHOME

Grupa od 13 hiljada korisnika PlayStationa 3, koja na svojim konzolama pokreće Folding@Home softver, već ostvaruje procesorsku snagu duplo veću od PC računara koji učestvuju u projektu, iako PC procesora ima desetostruko više! Folding@Home je projekat koji upošljava procesorsku snagu dobrovoljaca u cilju rešavanja problema koje bi inače morali da rešavaju superkompjuteri, a ovaj projekat za cilj ima otkrivanje detalja u vezi sa lečenjem Alchajmerove i Parkinsonove bolesti kao i raka. Kada se priključi još 18 hiljada PS3 konzola, ceo ovaj distribuirani projekat dostići će petaflopsku snagu, što je snaga japanskog MDGRAPE-3 RIKEN superkompjutera. Pored toga, procenjuje se da sada postoji dva miliona vlasnika PS3 konzole i ako se dobar deo njih priključi ovom projektu, to može značiti svetlost na kraju tunela za obolele od ovih bolesti.

## Clash of the titans

Meč Tajson vs Holifild je nula naspram onog što nas očekuje 30-tog maja u San Dijegu. Stiv Džobs i Bil Gejts učestvovaće head-to-head na "All Things Digital Conference", "neformalnom" okupljanju svetskih tehnoloških lidera. Konferenciju organizuje Vol Strit Žurnal, jedan od najvećih svetskih dnevnika. Razgovor će voditi Valt Mosberg i Kara Svišer, iz VSŽ, koji su ujedno i organizatori konferencije.

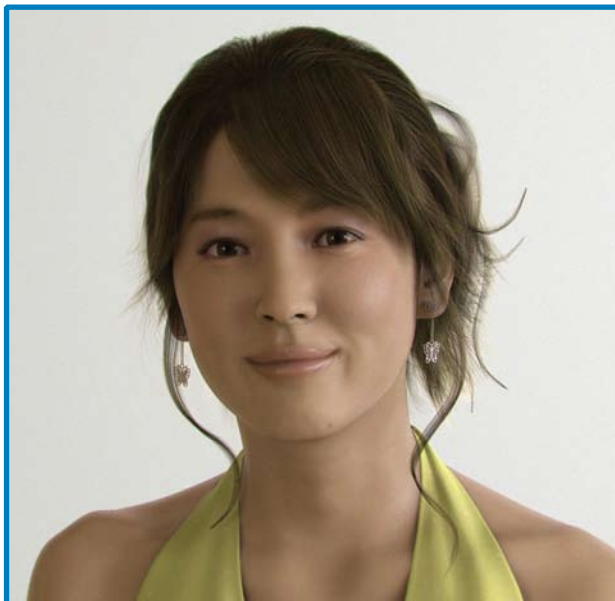
Iskreno se nadamo da će spektakl naći svoje mesto na internetu odmah po završetku konferencije. Kako će razgovor teći, hoće li i posle koliko vremena prerasti u glasnu raspravu i kako će se iskusni voditelji nositi sa ovim vrhunskim svetskim umovima, ostaje da se vidi. Ja ovo ne bih propustio ni za karton vinjaka.





## Skill

Ovo je Song Hye Kyo, korejska glumica. Dobro, i, kažete vi. Stvar je u tome što sliku nije napravio foto aparat nego Indonežanac Maks Edvin Vahjudi, koristeći digitalno skulptiranje, Pikselodžik Zbraš i 3D Studio Maks. U prevodu, ovo je punokrvna computer-generated slika. Wink.



## Šarp prepoznaje otiske prsta

Šarp je rešio da ode korak dalje sa razvojem tačkrin displeja za mobilne telefone i napravi displej koji će reagovati samo na određeni otisak prsta. Displej će imati sve pogodnosti koje pruža standardan tačkrin, uz ovaj sigurnosni dodatak. Ovo rešenje bi sigurno bilo praktičnije od stalnog držanja šifre na telefonu, ali ipak se javljaju pitanja koliko će taj dodatak da podigne cenu telefonu, kao i da li će i koliko lako biti moguće resetovati sigurnosni sistem "brute force" metodom.

**SHARP**  
be sharp™

## Blutut 2.1 isproban

Majkl Foli, izvršni direktor Blutut SIG (Special Interest Group) isprobao je Blutut 2.1+EDR sistem za prenos podataka. Za BT 2.1 demo služio se Nokijinim prototipom i Perot digitalnim okvirom za slike, što je bilo idealno da se pokaže glavna prednost BT2.1 - prvo je uslikao okvir Nokia fonom, potom je, pomoću opcionog dodatka "near-field communication" upario digitalni okvir i telefon i prebacio sliku na drugi uređaj. Takođe je bitno spomenuti da 2.1 troši 5x manje baterije i ima sigurniji prenos podataka. Nova BT tehnologija bi trebala da stigne na leto.





## Tesla coil kao sistem protiv krađe

Teslin top (Tesla Coil) je uvek prizor za oči. Jedan čovek je zamislio da od njega napravi uređaj što štiti automobil od krađe tako što je na aluminijumsku šipku od 2 metra stavio Teslin top. Da će kombinacija stvarno zaživeti kao zaštita od krađe, sumnjamo, ali čoveku svaka čast na idejama, kao i na fotkama.



## Novi Mekovi sa H.264 en/dekodingom?

Pisali smo o mogućim novinama u hardverskoj liniji Epla, +1 na tu temu osigurao je kolumnista Robert Kringli, koji kaže da je čuo da će Epl u novoj liniji Mekova uključiti hardversko H.264 dekodiranje, ali i enkodiranje. Ova dva poboljšanja će umnogome rasteretiti procesor prilikom obrade težih video fajlova, a mogu se iskoristiti za sabijanje snimljenih filmova, koji se kasnije šalju na net. Džobs će za ovaj dodatak morati da izdvoji pola milijarde dolara, ali su u kompaniji sasvim sigurni da će se uloženo isplatiti. I da, dobro ste pročitali, u sklopu trača je i ono "nova linija Mekova", i to oko Juna. Čekamo saopštenje, ako ga bude, naravno.



## Red Hat Enterprise Linux 5 u Srbiji

U amfiteatru Sava Centra održana je promocija nove verzije Red Hat linux distribucije, verovatno najpoznatije na svetu. Na početku prezentacije prijatno smo se iznenadili performansom i promotivnim videom, a potom se prisutnima su se obratio Zoran Purić, generalni direktor Red Hat-a za Srbiju. Važno je napomenuti da je Red Hat u Vršcu otvorio centar tehničke podrške za celu Jugoistočnu Evropu, kao i kancelariju u Beogradu i da je time Srbija postala centar Red Hat-a u regionu. Posle izlaganja g. Purića, održano je predavanje o tehničkim novitetima verzije 5, kao i prednostima Open source softvera u odnosu na poznato stanje stvari. Interesantan govor u tom kontekstu bio je delo profesora Fakulteta Organizacionih Nauka, Dušana Starčevića, rukovodioca Red Hat laboratorije.



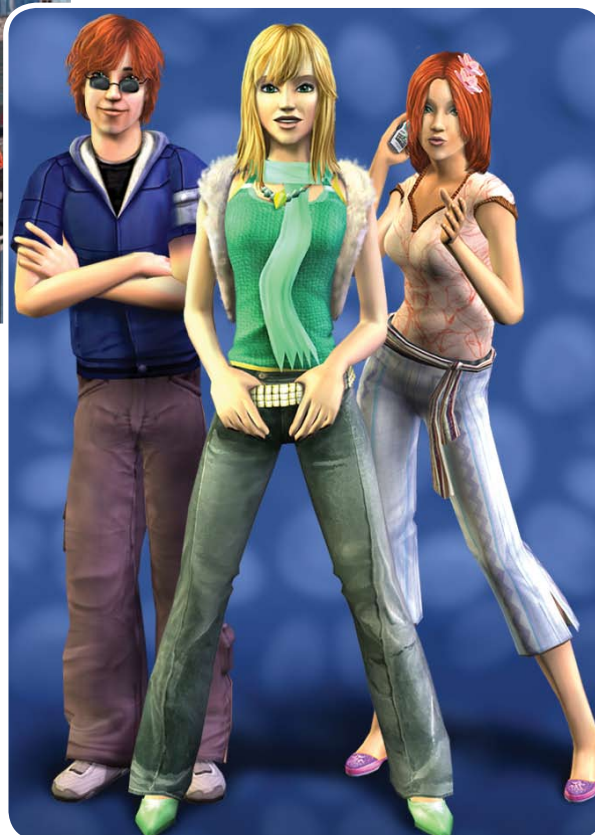


# Najprodavanije igre

## mart 2007

Kao i uvek do sada, donosimo vam listu najprodavanijih igara tokom marta 2006. godine. Evo spiska:

1. - The Sims 2 Seasons - Electronic Arts
2. - World Of Warcraft: The Burning Crusade - Blizzard
3. - World Of Warcraft - Blizzard
4. - The Sims 2 - Electronic Arts
5. - Supreme Commander - THQ
6. - Titan Quest: Immortal Throne - THQ
7. - The Sims 2 Glamour Life Stuff - Electronic Arts
8. - The Sims 2 Pets - Electronic Arts
9. - Battlefield 2142 - Electronic Arts
10. - Age Of Empires III - Microsoft



Kao što možete da primetite, prvo mesto očekivano drži The Sims 2 Seasons, najnovija ekspanzija za Simse 2, a tu su i The Sims 2, Glamour Life Stuff kao i Pets. Dobre pozicije drže The Burning Crusade i originalni World of Warcraft, a dobru petu poziciju zauzeo je i Supreme Commander.







# SINS OF THE FATHERS

Već duže vreme kruže priče o propasti PC-ja kao igračke platforme. Navodno, konzole preuzimaju glavnu reč, a igre (odnosno, "zabavni softver", kako neki predlažu da ih nazivamo) na PC-ju sve više igraju sporednu ulogu kod razvojnih timova. Ova teorija je mnoge naterala u paniku, pa je čak i Microsoft smatrao neophodnim da Windows Vistu reklamira kao igračku platformu. No, kakvo je realno stanje u ovom delu IT industrije? U eri kada najviše proizvođač igara, kompanija koja je već duže vreme na štitlisti svih "pravih" igrača, izdaje gotovo isključivo nastavke već proverenih naslova, u doba kada se bagovi u igrama smatraju neizbežnim – a nisu – i kada "zabavni softver" kaska za "zabavnim hardverom", reklo bi se da sva ta priča, koja spominje još i neoriginalnost, manjak ideja i želju za brzom zaradom, ima osnove u stvarnosti. U ovom tekstu pokušaćemo da sagledam situaciju iz nekog drugog ugla – iz ormana, zapravo – uz osvrt na jednu činjenicu – ko je, upšte, pokrenuo tu priču...

## THE FATHERS

Igračka industrija, ako tako mogu da je nazovem, je mlada, pogotovo na PC-ju. Konzole su, kao igračka platforma, duže prisutne na tržištu, a PC je postao zabavan onda kada je Amiga postala... Manje zabavna. Ipak, PC ima taj blagoslov da otprilike sve što radi, radi dobro i brzo, pa se, nekada isključivo kancelarijska mašina, bez većih problema nametnula i kao jedina platforma koju vredi imati i u ozbiljnim i u zabavnim trenucima. Macintosh je ostao to što i jeste, uglavnom marginalan, ali sa vrlo glasnim i napornim vlasnicima.

Dakle, u ranim devedesetima, vlasnici Amiga širom sveta su morali da popiju gorku pilulu i pridruže se onima koje su donedavno, tako strasno, prezirali. Između PC-ja i konzola, verujem da su skoro svi odabrali kompjuter, naviknuti na stanje da njihov uređaj ima Workbench i Shadow of the Beast istovremeno. U igračkom svetu je došlo do podele biblijskih razmera, na vlasnike kompjutera i vlasnike konzola.

Naravno, tadašnji "prosečni" igrač se razlikovao od ovoga danas. Zapravo, cela industrija se u mnogo čemu razlikovala od današnje. Još uvek u svojim počecima, sa malim razvojnim timovima i još manjim budžetima, delovalo je kao da celu stvar napred gura jedna velika, velika doza entuzijazma. Pioniri sa obe strane ponude su obožavali jedni druge, pa je skoro svaka igra imala zadrte fanove, a u velikom delu svojih osobina, praktično nijedna nije imala sa čime da se poredi. Osim toga, tadašnji "prosečni" igrač je bio klinac kome se sve sviđa, a novinari koji su se bavili tematikom radoznali studenti. Generalizujem, ali bilo je tako nekako.

I, eto, kad si mali, misliš da je banda kornjača koje predvodi pacov u borbi protiv zlog mozga cool stvar. Takvim igračima, a i onim malo starijima, koji su odrasli uz ogladnelu, nekompletnu pizzu koju vijaju duhovi, sve je zabavno. Danas, oni su odrasli. Oni mlađi se i dalje bave igrama, a oni stariji, nadam se, imaju porodice, pse i vikendice na jezeru. Oni mlađi su oni o kojima želim da pričam – iskusniji, sa više hiljada časova igranja, oni su videli sve. No, nisu se ni pomakli dalje od toga. Nisu ni pomislili na to. Umesto toga, sada rade kao "novinari", zatrpavajući forume porukama o tome zašto je svaka igra sranje i proglašavajući prastari UFO: Enemy Unknown najboljom igrom ikada. To je igra iz njihovog detinjstva, a sada, kada vide razliku između dobra i zla, današnja plagijatorska banda će da dobije svoje. Vidite, oni i dalje žive misleći da se igre prave za njih, a ne za neke nove klince, kojima ni pedeset nastavaka Need for Speeda neće biti dosta. Današnji "prosečni" igrač je tridesetogodišnjak, matorac čija je igračka karijera bila na vrhuncu u doba kada se pojavio Virocop. Ne postoji razvojni tim koji će zadovoljiti takvog pametnjakovića, koji je sve video i sve zna.

Sa druge strane, igrači konzola uglavnom polažu džojpede kada pređu određenu starosnu granicu, koju su sami prepoznali. Na njihova mesta dolaze mlađi naraštaji, kojima se sviđa sve, jer svet je besкраjno lepši kada ga posmatraš kroz prizmu mašte. Ako neki tim takve korisnike ne oduševi, onda ta ekipa možda i jeste promašila zanimanje.

## THE SINS

Ipak, ti pametnjakovići imaju pravo u nekim stvarima. Bagovi u igrama su oduvek postojali, no igre su danas mnogo kompleksnije, a rokovi za završetak rada su isti kao i nekada. Nažalost, izdavači, motivisani isključivo jednim motivom, guše kreativnost i entuzijazam svojih zaposlenih, od kojih su mnogi nekada bili na drugoj strani stvarnosti. Mnoge igre koje dobijamo su stvarno uvreda za legitimne kupce. Mnoge, međutim, nisu.

Odgovornost za ove probleme leži i na drugoj strani. U doba kada ljudi bukvalno umiru za kompjuterom, potrebno je veće stanje svesti od onog koje danas imamo. Većina igrača je sebi u glavu ugurala misao da su bagovi neizbežni. Osim toga, online igre za pojedince predstavljaju beg od stvarnog života. Ti pojedinci su priča za sebe, no treba obratiti pažnju na podatak da će online igara biti sve više. Igre su ponekad shvaćene i previše ozbiljno, pa je ljubavna prevara u Second Lifeu nekima ravna prevari u First Lifeu. Upšte, mnogi ljudi online "zajednicu" shvataju previše ozbiljno, no to je tema za neki drugi tekst. Za igre treba reći i da sada ponekad odu u ekstreme.



## KAD JA TAMO...

... A ono međutim! Šalu na stranu – nisam mogao da smislim bolji podnaslov – šta sledi PC-ju kao igračkoj platformi? Odgovor je banalno jednostavan, jer PC kao takav ne sme da propadne. Svi već znaju da su upravo igre te koje guraju razvoj PC-ja. Jedini drugi katalizator tog procesa je Windows, ali njegove nove verzije se pojavljuju previše retko. Ostaje, dakle, zabavni softver kao glavni i praktično jedini činilac u razvoju. Kada bi igranje na PC-ju prestalo da postoji, ATI i nVidia bi ostali bez posla, AMD i Intel bi drastično usporili razvoj, a ostatak IT industrije bi im se pridružio. Cene bi skočile i svet bi, generalno gledano, postao lošije mesto. Verovatno bi se usporio i razvoj konzola, jer njihovi delovi i dolaze iz "PC-jevskih" kompanija. Na kraju, ko bi uopšte hteo da se odrekne tako velikog i bogatog tržišta?

Zbog svega toga, kada ja bacim dvosekundni pogled na moje tarot karte, sve što vidim je da će stanje ostati takvo kakvo je i sada. Isti tempo razvoja, isti kvalitet, isti nivo piraterije. Sledeća velika stvar za igre, bila ona dobra ili loša, je aktivnije učestvovanje žena u njihovom razvoju, ali ta opaska je i previše očigledna. Ona, naime, važi za sve sfere života...

Miloš Milanović





## Mythos

### Besplatna igra

Od kreatora Hellgate:

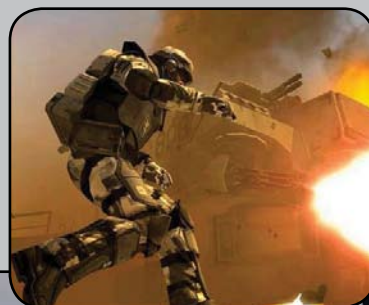
London-a, jedne od najočekivanijih igara ove godine, stići će nam akcioni RPG pod nazivom Mythos. Biće potpuno besplatan za download i igranje, koristiće Hellgate London engine i važiće kao multiplayer test za igru čiji je engine uzet. Tako da je to u suštini i MMORPG, u neku ruku. Više informacija o igri možete naći na Flagship Studios web prezentaciji, na [www.flagshipstudios.com](http://www.flagshipstudios.com).



## BF2142 beta patch

EA forumi donose link za download beta zakrpe za Battlefield 2142, koja u sebi donosi novu anti-vehicle missile tehnologiju koja je trenutno na beta testu. Update je za verziju 1.2 na 1.24a beta, koja je mirrorovana na FileFront prezentaciji. Kada se pojavi 1.25 patch, moćiće se obaviti direktan upgrade sa ove 1.24a varijante. Download je na

<http://files.filefront.com>.





# Team Fortress II

Steam kači nove informacije koje zapravo potiču iz PC Action magazina u Nemačkoj, a tiču se Team Fortress 2 igre. Tekst poseduje veliki broj detalja i informacija oko TF2, pa evo da i mi prenesemo ponešto:

- Neće biti "normalnih" granata, jer one suviše narušavaju balans i osećaj prilikom igre.
- Za razliku od Fortress Forever, teleporteri će biti prisutni u TF2. Ammo dispenser će takođe doživeti povratak.
- Postojeće personalizovani sistem određivanja statistike svakog igrača, zajedno sa porukama podrške kao što su "Hej, nikada do sada nisi igrao tako dobro ovu klasu kao danas!" i slično.
- Valve misli da je podela klasa u drugim igrama bila smešna i da će to kod njih biti zaista sjajno urađeno.
- Još uvek nije poznato da li će TF2 moći da se igra multiplatformski, tj. da li će igrači PC-ja moći da se igraju i protiv Xbox 360 i Playstation 3 igrača. Ovo zavisi od Microsofta i Sonija, i biće uskoro objavljeno.
- Valve je dobio nekoliko pretećih pisama zbog "kartunolikog" izgleda TF2 grafike.
- Vlasnici procesora sa više jezgara će dobiti dodatne, poboljšane, grafičke detalje.



## S.T.A.L.K.E.R.

Vest meseca stiže nam od biz.yahoo.com- a javljajući nam da je u prodaju izašao dugo očekivani S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, pucačina iz prvog lica koji su neki opisali kao najbolju single-player pucačinu od izlaska Half-life 2, a koja nije dobila za sad ocenu manju od 9.

u prodaji





## Sony Playstation 3

**u prodaji  
i kod nas**

U Comtrade zgradi, na poznatoj lokaciji, danas, 22.03.2007. održana je promocija Playstation 3 konzole za Srbiju. U ime kompanije Sony, Hall Bame je zajedno sa predsednikom Comtrade grupacije Veselinom Jevrosimovićem velikom broju novinara predstavio ono što nam je svima poznato već nekoliko meseci. Naravno, forma se mora ispoštovati, pa od danas u svim Comtrade shopovima, kao uporedo sa ostatkom Evrope, može se pazarići treća inkarnacija famozne Sony-jeve konzole. Značajno je napomenuti da je Comtrade u čitavu stvar ušao "do daske", pa je pored distribucije konzole obezbeđena podrška za softver i propratni hardver koji će moći da se pazari kod nas.

Mi smo se lepo proveli uz igranje poneke igre i časkanje sa kolegama. O tehničkom aspektu novog Playstation-a nećemo pisati, sve o tome možete pročitati u 8. broju magazina Play!, a ostajemo vam dužni još nekoliko slika. Dakle, ukoliko ste ova dva meseca nestrpljivo čekali, gotovo je sa tim, pravac bilo koja od CT radnji i PS3 je vaš.



## Guild Wars Noviteti

Guild Wars Guru Forumi nude dosta informacija o ovom ArenaNet MMORPG-u. Reč je se sprema novi expansion pod nazivom Eye of the North, kao i nastavak igre - Guild Wars 2. Eye of the North će biti pušten za vreme predstojećih praznika, i biće most između priče drugog dela igre i prvog. Takođe, piše da će Guild Wars 2 početi sa beta testom u 2008. godini, imaće četiri nove igrive rase kao i "radikalne" promene gameplay-a. Vreme će reći.





## ECG finala

Odigrani su i finalni mečevi na ECG turniru u sred Hanovera, na sajmu CeBIT, i to u svim igrama koje su na turniru organizovane. To su, da podsetimo, Counter Strike, FIFA, NFS: Carbon, PGR3, Dead or Alive IV i Warcraft III.

Evo i rezultata:

FIFA: Walkman vs Delfin 3:2

Counter Strike: Sweden vs Poland 16:12

WCIII: SK Hot vs ToD4K 2:1

NFS Carbon: TFCChris vs Steffan 2:1

DoAIV: The Tactical vs BuLLy\_PhD 2:1

PGR3: Handewasser vs Ygdrasil 2:0



Kao što vidite, na većini mečeva se igrala i treća mapa, što je učinilo finala jako interesantnim a porednici su negde bili očekivani, a negde i ne. Sve u svemu, čestitke Walkmanu, Švedskoj, Hotu, Chrisu, The Tacticalu i Handewasseru na poredama, kao i svim našim igračima koji su uopšte uzeli učešće na ECG turniru i dali sve od sebe da budu što bolji.

## Novi Xbox

Dok se šire glasine o "osveženom" Xboxu 360 sa većim hard diskom i HDMI interfejsom, u Game Informeru su se pojavile nezvanične informacije o budućem modelu, a Matt Helgeson, glavni urednik ovog magazina, kaže da se ne radi o prvoaprilskoj šali. Nova konzola u paketu sa HDMI kablom bi trebalo da košta 479 dolara, a vlasnici sadašnjih modela mogu dokupiti veći hard disk za manje od 200 dolara (naravno, u oficijelnoj izvedbi - oni stručniji i sada mogu sami ugraditi običan HDD). Iz Microsofta još nema nikakvih potvrda niti demanta.





Razvojni tim: Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks / 2K Games

Izlazi: Q2 2007.



# The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles

Od 18. januara, fanovi Obliviona strpljivo čekaju bilo kakve vesti o najavljenoj ekspanziji za omiljeni im naslov. Srećom, deluje kao da će im se čekanje isplatiti.

The Shivering Isles je velika ekspanzija originalnog naslova. U uvrnutom novom svetu, prisutni su novi likovi, neprijatelji i questovi i to u ogromnim količinama. Priča, koju možete potpuno da ignorirate, govori o Sheogorothu, vladaru “madness planea”, koji traži pomoć smrtnika u borbi protiv nečega što mu uništava zemlju.



Igra počinje tako što igrač čuje glasinu da su se pojavila neobična vrata na ostrvu u zalivu Niben, blizu Bravila i da bi neko trebao da ispita šta je to. Ostrvo je malo i drugačije od okoline, a vrata podsećaju na glave sa Uskršnjeg ostrva, iako prilično mutirane. Na kapiji će vas sačekati stražar Gaius Prentus, koji će vas upozoriti da se sve što je do sada prošlo kroz portal vratilo izbezumljeno.

Kada, naravno, prođete kroz portal, pojavite se u jednoj prostoriji, a tamo će vas čekati Haskill. "Chamberlain to the Lord Sheogorath, Prince of Madness, Lord of the Never-There" sedi za stolom i voljan je da vam objasni situaciju, rekavši da su umovi prethodnih putnika-namernika sada vlasništvo njegovog gospodara. Njegov gospodar



traži smrtnika i tada igra zapravo i počinje...

Ako hoćete još malo spoilera, igra vas tada prebacuje na novi kontinent, čija veličina je otprilike jedne trećine od Cyrodila. Ipak, ovaj svet je potpuno drugačiji, sa neobičnom florom i faunom i imenima mesta kao što su "Obala smeha", "Brdo samoubistava" i "Plitki grob". Prateći stazu, dolazi se do sela Passwall, gde se nalazi i Gatekeeper, koji umesto desne ruke ima mač, i koji mora biti poražen da bi se igra nastavila i da bi igrač stigao do Dementie i Manie. Naime, Gatekeeper čuva ključ do oba dela kontinenta, a ključ se nalazi u njemu. Bukvalno. Nećemo vam reći kako da dođete do ključa, ali brzo ćete shvatiti da sami nećete uspeti ništa.

No, kada se rešite Gatekeepera, nastavice se upoznavanjem sveta. Razvojni tim je uspeo da napravi vrlo neobične likove, od kojih su neki skoro potpuno ludi. Vest da je

Gatekeeper ubijen se pročuje, pa igrač dobije novi zadatak, a to je da reaktivira Xedilian, koji čuva zemlju od upada. Ovo je manje-više klasičan dungeon deo igre, sa kojim veterani neće imati problema. Ipak, posle aktiviranja Xediliana, priča nailazi na mali obrt. Naime, sledeći zadatak igrača je da se reši onih koji su uspeali da iskoriste priliku između smrti Gatekeepera i aktiviranja Xediliana. Tu se igrač sreće sa nečim što će ga pratiti sve vreme igranja ove ekspanzije, a to je biranje između dobra i zla. Naime, stanovnici Manie su poznati kao Golden Saints, dok su njihovi sunarodnici iz Dementie znani kao Dark Seducers. Vođe obe frakcije žive u razdvojenim krilima Sheogorathove palate i verovatno predstavljaju dve polovine njegove ličnosti...

Kao što vidite, ovaj naslov je podjednako zarazan i kvalitetan kao original. Neka nova oružja su vrlo interesantna (mač Dawnfang ili Duskfang, koji menja ime u odnosu na to koje doba dana je nam prvi pada na pamet), pa obećanje da će ekspanzija biti potpuno integrisana u original raduje još više. Igrači će moći da sasvim normalno da prelaze iz jednog sveta u drugi i razmenjuju iteme i opremu, a novi biljni svet otvara i nove mogućnosti za alhemiju. Osnovi igranja će u ekspanziji ostati identični onima u originalu.

Ukratko, The Shivering Isles je drastično različit od originala. Osim toga, dve strane novog sveta su i međusobno veoma različite i predstavljaju dva različita iskustva. Ekspanzija je krcata detaljima, pa verujemo da će se stari igrači oduševiti, a možda se pojavi i koji novi, ko zna. Kompanija nam obećava oko trideset sati igranja, a sve to verovatno već u martu...





Platforma: PC, PS3, Xbox360

Razvojni tim: Disney Internet Group

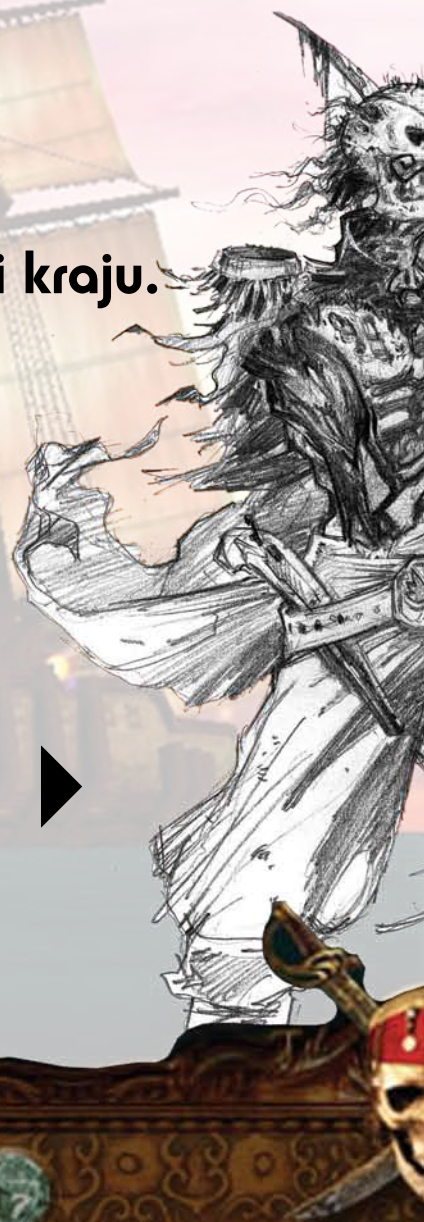
Izlazi: Maj 2007.

Kontakt: <http://disney.go.com/pirates/online/thegame/index.html>

# Pirates of the Caribbean Online

**Zlatno doba morskih vukova se bliži kraju.**

Armade velikih evropskih sila se približavaju Karibima u nameri da njihove stanovnike "civilizuju". Da oduzmu potrage za zakopanim blagom, vudu magiju, pomorske bitke, mačevanje i sve drugo što piratstvo znači... To ne možemo da dozvolimo, zar ne? Preostaje samo da se stavi marama oko glave, povez preko oka, da se ušrafi drvena noga i na rame sleti papagaj, te da se zaputi u svet kapetana Jacka Sparrowa i Diznijevih Pirata sa Kariba.





**P**irates of the Caribbean Online se razvija već nekoliko godina, a na njoj rade ljudi koji su napravili vrlo uspešan dečiji MMO – Toontown Online. Prvo je trebalo samo da bude bazirana na istoimenom Diznijevom zabavnom parku, i namenjena najmlađima, ali je sa velikim uspehom prvog filma, počeo da raste i apetit zaduženih za ovaj naslov. Nakon što je igra odložena za premijeru drugog filma iz serijala (Dead Man's Chest), a nije bila dovoljno kvalitetna u tom trenutku, odložena je za proleće ove godine i neki trenutak blizu premijere trećeg filma (At World's End – 25. maj 2007.).

Igra je namenjena svim igračima, ali joj cilj nije da se takmiči sa teškom artiljerijom žanra, odnosno WoW-om ili Guild Wars-om, već da pronađe svoje mesto na računarima onih koji se povremeno zabavljaju online igrama. Tome u prilog govori i sistem plaćanja. Veći deo sadržaja će biti dostupan bez mesečne pretplate, ali će postojati i mogućnost plaćanja desetak dolara mesečno, kako bi igrač pristupio određenim zonama i misijama u igri.

Na samom početku igre

će se, naravno, praviti pirat koji će predstavljati igrača u igri, a u Disneyu obećavaju mnoštvo opcija vezanih za njegov izgled. I kasnije, tokom igre, biće moguće opremiti se po želji, u skladu sa modom tog vremena, i uopšte šarenim izgledom igre. Prve misije igrač će odigrati uz pomoć Jacka Sparrowa i ostalih glavnih likova iz filma (hoće li Johnny Depp i Orlando Bloom privući žensku populaciju MMO igrama?), pre nego što se uputi u sopstvenu avanturu.

Neće postojati klasičan sistem klasa, nego će igrač sam odlučivati kojim oružijem želi da se bori, koliko dobar u korišćenju istog želi da bude... Sistem borbe će biti akcion, uz mogućnost da se igrač sagne ispod protivničkog zamaha, biće tu mnogo skakanja, i pravljenja kombinacija udaraca. Ko ne voli mnogo vremena da provodi po kopnu, može i da se bavi pomorskim bitkama koje su odlično zamišljene, a mogu da se završe i potapanjem broda pod salvom đuladi, ili privlačenjem

palube uz palubu kukama i masovnom bitkom prsa u prsa... Između dva pohoda uvek se može svratiti u lokalnu krčmu na poneki bokal ruma i kockanje sa drugim piratima, samo treba obratiti pažnju na to da vaši protivnici mogu ponekad da varaju na kartama... Kao i vi uostalom.

Sve u svemu, ovo što je dosada prikazano izgleda sasvim simpatično. Odličan film kao predložak. Pirati, magija, pomorske bitke. Raznolikost tokom igre. Zabavne borbe pune akcije. Simpatična grafika u stilu crtanog filma. Ozbiljan pristup od strane razvojnog tima... Videćemo u maju hoće li i kompletna igra biti ovako pozitivna.

Luka Zlatić





Razvojni tim: CDProjekt/Atari  
Izlazi: Jesen 2007.  
Kontakt: [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)

**Sword of the New World nije nova igra. Ovaj MMORPG se već duže vreme igra u Aziji pod nazivom Granado Espada, i to poprilično uspešno, jer je u Južnoj Koreji dobio nagradu za najbolju**

# Sword of the New World

I pak, kako populacija sa zapada ima malo toga zajedničkog sa kolegama sa istoka, Granado Espada je dobila novo ime i – tutorijal! Igra, navodno, ima krivu učenja sa kojom mi ne bismo mogli da se izborimo, a izgleda i da imamo fetiš prema mačevima... Doduše, tu je i stotinjak novih questova, ali nama je tutorijal zapao za oko.

Uglavnom, igra je smeštena u doba kada su Evropljani kolonizovali Novi Svet, no istorijska preciznost neće biti u centru dešavanja. Umesto toga, igračima se nudi romantizovana verzija događaja, gde se sve vrti oko porodice koja je napustila kuću u potrazi za srećom. Tu se nalazi i glavna nova osobina koju Sword of the New World nudi u odnosu na ostale igre iz žanra – igrači će moći da kontrolišu više likova, najviše tri u jednom trenutku. Kada se registruju za ovu igru, korisnici će dobiti grupu likova koji će svi pripadati jednoj porodici. Za svakog lika će se birati ime, pol, klasa, odeća, a svi likovi će imati isto, zajedničko prezime. Prezime i imena zadaje igrač kada se registruje, no interesantno je da odeća u ovoj igri ima malo drugačiju ulogu. Kostime svojih likova igrači neće moći da menjaju proizvoljno, nego tek kada zasluže (u korejskoj verziji, tek kada se pređe određeni nivo igre, no "zapadnjačka" verzija će biti malo popustljivija). Time "dizajniranje" likova dobija na značaju, jer se odeća neće moći nalaziti bilo gde, već samo posle određenog vremenskog perioda.

No, kao što smo rekli, glavni adut ove igre je mogućnost upravljanja sa najviše tri lika u jednom momentu. Iz svoje barake, igrači će birati koje članove svoje porodice će povesti u sledeći pohod i tu neće biti nikakvih ograničenja – mogu da se mešaju različiti leveli, klase i polovi, sve po želji tridesetogodišnjaka za tastaturom. U toj grupi likova, bira se jedan vođa i kojim igrač direktno upravlja, dok ostalima upravlja kompjuter. Naravno, ostatku ekipe možete da

**igru 2006. godine. Ohrabreni ovim uspehom, razvojni tim IMC Games i izdavači su odlučili da igru objave i na evropskom i američkom tržištu.**

definišete ponašanje, pa oni neće napadati protivnike ako im je tako naređeno. Ipak, "glavne" magije i ostale zavrslame, likovi nikada neće automatski koristiti, već će to ostati na igraču. Tri karaktera u grupi znači i tri različita skupa prečica na tastaturi, pa će tako jedan lik koristiti QWERTY niz, drugi ASDFGH, a treći ZXCVCBN. Mogućnost upravljanja sa više likova istovremeno će terati na razmišljanje unapred, ali i dozvoljavati interesantne kombinacije. Svaka klasa ima nekoliko različitih vidova ponašanja, pa će se Scout drugačije ponašati u odnosu na to da li ima jedno, dva ili nijedno oružje na raspolaganju. Hotkey za promenu ponašanja datog lika ne postoji, a autori igre kažu da su tu odluku doneli namerno. Ovo je zanimljiva osobina, koja će olakšati igranje – ukoliko se pojavite u delu mape gde vam healer i nije od neke koristi, dajte mu oružje i uživajte u promeni.

Što se tiče ostatka igre, glavna razlika u odnosu na ostale je neobičan, barokni dizajn. I likovi i svet su neobično stilizovani, a vaši karakteri će čak i pozirati kada hvatate screenshot. Čak štaviše, različite poze za ovu priliku će moći da se kupuju od NPC-ova. Takođe, igra ima vrlo brz ritam i praktično neprekidnu borbu, a mogućnost igranja velikih PvP sukoba (priča se i o City vs City bitkama) obećavaju zabavu, ali i prete konfuzijom. Za kraj, recimo i to da proizvođač igre tvrdi da će ista raditi i na slabijem hardveru, uprkos pristojnoj grafici. Doduše, ostaje

pitanje šta Korejci smatraju pod "slabijim" hardverom.

Kada se sve uzme u obzir, Sword of the New World bi mogao da bude nešto što MMORPG zajednica neće smeti da propusti, makar zbog vođenja više likova istovremeno. Oni koji se drže podalje od ovog žanra će verovatno nastaviti sa svojom filozofijom.





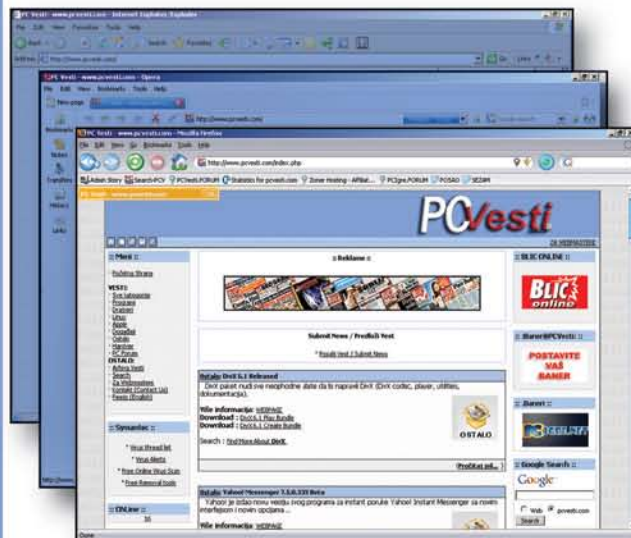
# PCIGRE.NET



www.pcigre.net

# PCVesti

www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



Razvojni tim: CDProjekt/Atari  
Izlazi: Jesen 2007.  
Kontakt: [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)

# The Witcher

Navali proizvođača igara iz istočne Evrope pridružuju se i Poljaci, i to skoro potpuno domaćim proizvodom. Igra o kojoj govorimo je bazirana na knjigama Andrzeja Sapkowskog pod zajedničkim nazivom Wiedźmin, odnosno The Witcher. O popularnosti Witchera dovoljno govori da pored pet novela i tri zbirke kratkih priča postoji i šest stripova, kao i film i serija. Knjige su prevedene i na nekoliko evropskih jezika, a engleski se očekuje u aprilu ove godine. Zaista, bilo je samo pitanje trenutka kada će se pojaviti i igra. Taj poduhvat je na sebe preuzela firma CDProjekt, najveći poljski distributer RPG naslova i njihov razvojni tim. Srećom, ne treba očekivati igru koja je plod priučenih distributera - u pitanju su iskreni ljubitelji RPG žanra koji znaju šta žele. A ni igru neće pokretati lokalno sprčkan engine, nego prerađena BioWare-ova Aurora.



Witchera ima više, u pitanju su sterilni mutanti sa uobičajenim moćima, specijalno trenirani i naučeni da kontrolišu emocije. Naš junak je najbolji među njima – Geralt. Okruženje u kom Geralt deluje je savršeno za ovaj tip igre – srednjovekovna istočna Evropa, što bi mogla da bude osvežavajuća promena u odnosu na preterano korišćene i prerađivane verzije Tolkinovog sveta, koje dominiraju RPG žanrom (što ne znači da određene paralele sa LotR-om ne mogu da se pronađu).

Igrač je, dakle, u ulozi Geralta, nevoljnog heroja, majstora u korišćenju magije i alhemije, kao i svoja dva mača. Iako uživa legendarni status u svom svetu, Geraltu retko ko veruje, i ljudi ga

se više plaše nego što ga poštuju. Kako bi se izbegla repetitivnost i nadoknadila mogućnost igre samo jednim likom, Geralt je moguće razvijati na mnoštvo načina. Iako u igri postoji oko 250 veština, u jednom prolazu ćete moći da naučite samo manji broj, kako bi svaki sledeći put junak mogao da se razvije na potpuno različit način.

U poslednje vreme i RPG igre počinju da traju ispod 20 sati, CDProjekt pokušava to da promeni. Witcher bi trebalo da se odigra za 30 sati prateći samo glavnu priču, a tu je još oko 50 sati sporednih misija i potraga. Pored dužine, igra

će moći da se pohvali i velikom nelinearnošću, odnosno korišćenjem mnoštva takozvanih butterfly efekata,

što

znači da će svaka akcija

proizvesti mnoštvo reakcija u svetu u kom se igra odvija. Ukoliko, na primer, jednog lopova pustite da pobegne, može se desiti da ubije relativno važnog lika za par sati... Takođe, ne postoji klasična dobri protiv zlih priča. Moral svih likova



je najlakše opisati u nijansama sive. Naravno, neki likovi su tamniji, a drugi svetliji, kao i što će biti i igračev Geralt. Za razliku od nekih igara u kojima je moguće u poslednjem trenutku odlučiti se za potpuno zlu stranu nakon što ste sve vreme igrali kao dobrica, ovde će tako nešto biti moguće uraditi samo postepeno.

Pored kul glavnog lika i kvalitetne priče, u CDProjektu se hvali i dobrim sistemom borbe, koji nazivaju "taktički dubokim bitkama u realnom vremenu". Koliko je za

sada prikazano, isti će poprilično podsećati na onaj koji se koristi u Jade Empire-u – više različitih stilova borbe koji se u toku jedne bitke lako mogu menjati i koji se aktiviraju stiskanjem levog dugmeta miša.

Za sada igra izgleda odlično. Postavka bi trebalo da je dovoljno dobra i pored svih klišeja kojih će sigurno biti. Glavni lik bi zaista mogao da bude prilično kul... Još ako do nas stigne neka necenzurisana verzija (demo vrvi od stvari zbog kojih bi prosečan politički korektni zapadnjak mogao da se žali), Witcher će zaista biti vredan pažnje.

Luka Zlatić





# Left 4 Dead

Razvojni tim: Turtle Rock Studios/Valve

Izlazi: Leto 2007.

Kontakt: [www.l4d.com](http://www.l4d.com)

Ovako zvuči kratak opis igre koju Valve najavljuje kao naslov koji bi po popularnosti trebalo da nadmaši Counter Strike. Svoje tvrdnje potkrepljuju sledećim činjenicama. Igru radi Turtle Rock Studio koji se nije proslavio Condition Zero-om, ali je uradio sasvim dobar posao sa CS: Source-om. I time što će umesto kantera i terora, bitke voditi preživeli (The Survivors) i zaraženi (The Infected).

Maksimalan broj igrača na jednom serveru je osam, po četiri sa svake strane. Mehanika igre se donekle razlikuje u zavisnosti od tima kom pristupite. Preživeli su četvorica: Bill, veteran iz Vijetnama, Louis, asistente menadžera u lancu prodavnica, Zoey, tinejdžerka iz bogate familije i Francis, lokalni grubijan. Svo četvorica imaju iste karakteristike, pošto se dobijaju slučajno prilikom ulaska na server. Jedine razlike mogu biti u naoružanju koje se bira na sličan način kao u CS-u. Njihov zadatak je da međusobno sarađuju i probiju se do kraja svakog nivoa kroz horde zaraženih. Inače, zaraženi će se prilikom svakog restarta mape slučajno pojavljivati po njoj, kako igrači ne bi mogli napamet da nauče njihove pozicije.

Svi preživeli mogu da vide svoje saborce, čak i kroz zidove, zahvaljujući zelenkastom svetlu, što donekle pomaže... Super vid je najkorisniji u slučaju da neko od preživelih pogine, pošto neko vreme leži na tlu i krvavi, tako da mu suigrači mogu pritrčati i vratiti ga u život. Ukoliko pomoć ne stigne na vreme dešava se jedna od dve stvari: igrač će se pojaviti zaključan u jednom od ormara na mapi. Tada ostatak ekipe treba da se vrati po njega, i da ga oslobodi. (takođe uz pomoć zelenila, ali i sluha – čuju se krici i lupanje). Ukoliko je igrač poginuo pri kraju mape, prelazi u spectator mod



**Neizlečivi mutirani virus besnila je napao grad. Većina stanovništva je podlegla i preobražena je u čudovišta, koja su za razliku od običnih zombija, koje srećemo u "klasičnoj" literaturi, brza i inteligentna. Nekolicina ljudi je imuna na virus i treba da se kroz četiri poglavlja, od kojih je svako podeljeno na pet mapa domognu određenog cilja. Na putu im, naravno, stoje horde zaraženih...**

i čeka da neko od preostalo troje završi nivo i pridružuje se ekipi na sledećem.

Verovatno se pitate, kako 4 na 4, kada se spominju horde zaraženih? Horda je zaista tu, ali postoji i pet glavnih protivnika od kojih četiri mogu da vode drugi igrači. Boomer je debeli zaraženi koji povraća po igračima, oslepljujući ih i navlačeći obične zaražene na njega. Eksplozira prilikom smrti. Hunter je izuzetno agilan, može da se penje po zidovima i da obori preživela na zemlju, te ih lagano dokrajči. Smokeri imaju dugačak jezik koji mogu da koriste na način na koji žaba hvata plen, ili da viseći sa krova obesiti preživelog. Kada je u velikoj opasnosti može da napravi oblak dima koji će zaslepeti protivnika. Ove tri vrste igrača mogu da biraju odmah pošto i pored specijalnih moći vrlo lako ginu. Četvrta vrsta je Tank, koji se dobija po zaslugi, zbog balansa. Relativno je spor, ali ga je jako teško ubiti i izuzetno je snažan, pa može da baca automobile i ostale glomazne stvari koje leže po gradu na igrače.

Peti super-zaraženi je Witch. Najmoćniji protivnik u igri, uvek je vodi AI, ali je igrači mogu potpuno izbeći i preći nivo bez sukoba sa njom.

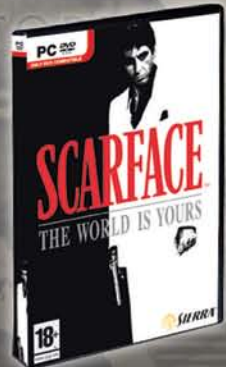
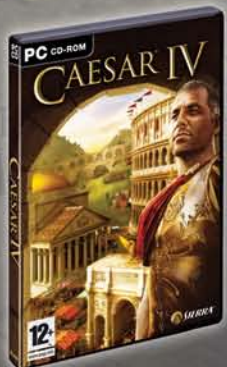
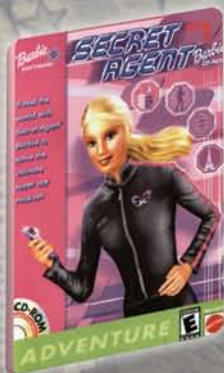
Igru će biti moguće igrati

i u single player modu uz pomoć botova, i protiv drugih botova. Očekuje se za PC na leto ove godine, a moguća je i Xbox360 verzija na zimu. Pored zanimljive ideje, odlična atmosfera koju pruža Source engine, i vrhunska akcija su dobar razlog da Left 4 Dead željno iščekujemo. Teško je verovati da nešto može da skine CS sa trona popularnosti, ali bićemo zadovoljni i ako se doda još jedna kvalitetna pucačina za više igrača, uz kooperativnu igru koja je uvek dobrodošao bonus.

Luka Zlatić





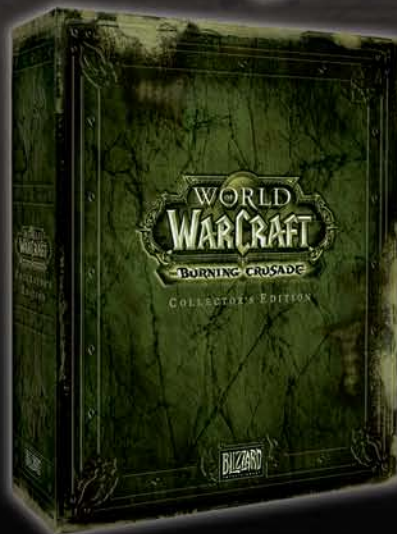
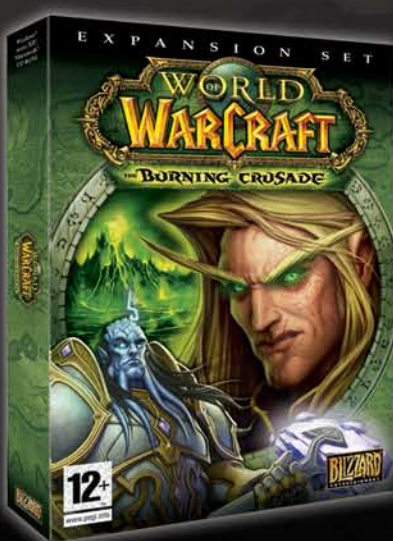
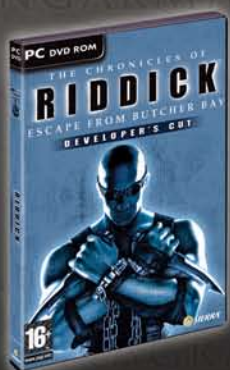


GENERALNI ZASTUPNIK

**COMPUTERLAND**

**vivendi  
GAMES**

(011)309.95.95, 309.95.96, [www.compland.co.yu/games](http://www.compland.co.yu/games)





# Lineage II: The Chaotic Throne - Interlude

Razvojni tim: NCsoft

Izlazi: April 2007.

Kontakt: [www.lineage2.com](http://www.lineage2.com), [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Lineage II je jedna od najmasovnijih i najpopularnijih MMORPG igara na svetu. Od 2003. godine, kada su serveri počeli sa radom, pa do danas, igru je kupilo oko 14 miliona igrača.**

D o sada je NCsoft izdao pet velikih poglavlja (nakon prvog uvodnog pod nazivom Prelude), u vidu besplatnog downloada, koji su dodavali nove elemente u priču, ali i igrivost i izgled Lineagea. Najnovije poglavlje – The Oath of Blood je bilo i završno u prvoj velikoj priči pod nazivom "The Chaotic Chronicle". Pripreme za start druge sage "The Chaotic Throne", krajem 2007. godine su u toku i prvi korak je međupoglavlje - Interlude koje se od kraja 2006. može igrati na serverima u Aziji, a u Aprilu se očekuje i u Americi i Evropi. U trenutku dok ovo čitate uveliko rade i serveri za javno testiranje, a ljubaznošću NCsofta smo imali priliku da ih isprobamo nešto ranije.

Lineage je poznat po tome da se u igri napreduje uz mnogo "grajndovanja" (ubijanja protivnika kako bi se skupilo dovoljno iskustvenih poena za željeni nivo, ili dobijanja dobre opreme), ali je to cena koju fanovi rado plaćaju da bi se dobro opremili za okršaje sa drugim igračima. Opšte je mišljenje da je PvP u ovoj igri najbolji u celokupnoj ponudi MMO naslova. Gore napisano ne znači da je PvE loš, već samo da je spor, a u poslednje vreme se i to ispravlja.

Interlude nudi 60 novih veština

karakterima visokog nivoa i oko 15.000 različitih komada opreme koji unose novu dinamiku i u PvP i u PvE aspekte igre. Tu su naravno i drugi dodaci kao što su nova poboljšanja za već postojeće oružje, Shadow Weapons – jeftina oružja koja su jednako snažna kao i prava, ali se vremenom raspadnu. Tu je novi sistem PvP-a u kom se vidi protivnički HP, kao i mogućnost da se borbe odvijaju bilo gde u svetu. Naravno tu su i nove misije, čudovišta, protivnici visokog nivoa, i jedna nova zona u kojoj se sve to nalazi - Primeval Isle.

Ovo ostrvo se nalazi južno od Rune zamka, i prvobitno je zamišljeno kao podvodni rezervat za praistorijske životinje, no, nakon erupcije vulkana isplivalo je na površinu. Na ostrvu vlada savršena tropska klima koja održava jedinstveni ekosistem u životu. Pored pterodaktila, dinosaurusu i sličnih životinja tu su i inteligentni gušteri – Elroki. Ljudi i Elroki održavaju nategnut mir i često dolazi do sukoba zbog međusobnog nerazumevanja i nepoverenja. Iako na ostrvu nema mnogo prirodnih bogatstava, kao i uvek, moguće je lovom na dinosaure doći do vrednih zuba, kao i mnogih drugih vrednih predmeta.

Za vreme boravka na ostrvu, izrazito mala ali vrlo hrabra grupica Play! izveštača je imala čast da svojim likovima visokog nivoa učestvuje u borbi sa jednim podivljalim T-Rexom, te da ga porazi lukavom metodom korišćenja novih zamki i udaranja dok je Tiranosaurus sputan. Ok. to možda i nije neki odraz hrabrosti, ali drugačije nije išlo. Posetili smo i

lokacije na kojima se nalaze i protivnici za velike i organizovane grupe. Počevši od onih 20-og nivoa, preko železnog giganta – Totema 45. nivoa, zatim Tanatosa (72. nivo) vode undead-ova na ostrvu, pa sve do Sailrena ključnog čudovišta na Primeval Isle-u. Da bi se došlo do Sailrena potrebno je preći seriju misiju, a zatim sledi suočavanje sa ogromnim dinosaurusom 87. nivoa kog su samo zajednički napor Boginje podzemlja i drevni Elroki ratnici držali zatočenog.

Nažalost, kod nas većina ljudi svoj budžet za mesečnu pretplatu troši na WoW, a za ostale MMO igre nema ni novca ni vremena, pa Lineage II ostaje nedovoljno zapažen i pored svog truda koji razvojni tim ulaže u ideje, priču, grafiku i sve ostalo što ga čini sjajnom MMO igrom. Ukoliko tražite promenu ili želite da isprobate MMORPG igre, Interlude može biti dobro mesto za početak.

Luka Zlatić







# KLAN INDUSTRIES

[www.klanrur.co.yu](http://www.klanrur.co.yu)



# DOTA ALLSTARS

U početku bi Starcraft i Aeon of Strife, i unese u koncept strategija ideju heroja i unapredjenja. Potom stiže Warcraft 3 i Eul napravi originalnu Dotu, ali zbog neverice svoje prestade na njoj aktivno da radi. Strpljiviji Guinsoo nam podari Dotu Allstars za TFT, i bi narod neko vreme zadovoljan. Al kada se posla dohvatio svemoćni IceFrog, slava Dote postade svetska, i ostade do dana današnjega.

Nakon sažete istorije, red je da vam objasnim o čemu je reč. DotA, iliti Defence of the Ancients, predstavlja mod za Warcraft 3 (u nastavku skraćeno W3), koji je tek odskora stekao slavu, kako širih narodnih masa, tako i profesionalnih igrača. O njegovoj popularnosti ne treba ni spekulirati: gotovo 80% ljudi koji na W3 serverima igraju custom mape predstavlja upravo igrače Dote. Sa profesionalne strane je malo slabije zastupljena, iako o njoj kolaju glasine kao o novoj disciplini na predstojećem WCG-u (World Cyber Games). Za sada je postala sastavni deo CAL-a (Cyberathlete Amateur League), dok će od ove godine biti zastupljena i u okviru CPL-a (Cyberathlete Professional League). Nego dosta informacija o Doci kao pojmu na trenutnoj sceni da mi predjemo na stvar.

## Osnove igre

Maksimalno deset igrača je podeljeno u dva tima, Sentinel i Scourge. Svaki od učesnika dobija po jednog heroja, koji se međusobno razlikuju svojim sposobnostima, atributima i ulozi u timu. Ukupan broj heroja trenutno

iznosi 82. Na različitim stranama mape nalaze se baze timova, odakle i svi igrači kreću. Mapa je podeljena na tri linije koje spajaju ove dve baze. Cilj igre je srušiti određenu zgradu u protivničkoj bazi, na strani Sentinela je u pitanju The World Tree, dok ćete kao Scourge braniti The Frozen Throne. Da ispunjenje zadatka bude teže, na svakoj od linija nalaze se po tri protivničke kule, koje

morate srušiti pre ulazka u neprijateljsku bazu. Na svakih pola minuta generišu se i kompjuterski vodjeni likovi na svakoj strani, koji postepeno napadaju protivničku bazu. Složićete se, osnovna ideja igre je prilično jednostavna, što Dotu ne čini ništa manje zanimljivom. Sledeća stvar sa kojom Dota početnik treba da se upozna je koncept heroja i predmeta. ▶



ALLSTARS



## Heroji

Svaki heroj u W3, pa i Doti, poseduje tri atributa, od kojih je jedan primarni i određuje generalnu orijentaciju lika. Stoga ih sve možemo podeliti u tri kategorije prema glavnom atributu:

**Snaga(strength)** – određuje količinu zdravlja koju posedujete, te su heroji iz ove grupe odlični u preživljavanju i usmeravanju neprijateljske paljbe na sebe  
**Agilnost(agility)** – što veća agilnost, tim heroj brže udara i poseduje veći oklop. Pripadnici ove kategorije su obično oni koji nanose štetu.

**Inteligencija(intelligence)** – utiče na maksimalnu količinu mane, koja omogućava bacanje magija i korišćenje sposobnosti. Heroji sa visokom inteligencijom obično služe kao ispomoć timu, ometaju protivnike i nanose štetu svojim magijama.

Sledeća podela heroja je dosta gruba, a razlikuje ih prema ulozi koju imaju u timu. Da napomenemo, nijednom heroju nije striktno određena grupacija u okviru koje se nalazi, već je podređena potrebama tima kao i izborom predmeta i sposobnosti koje koristite. U tome je upravo i lepota Dote, što sa jednim istim herojem možete odigrati na dva potpuno različita načina.

**Tenkovi (tank)** – veoma otporni na neprijateljske udarce, uloga im je da usmere paljbu protivničkog tima na sebe i time zaštite svoje osetljivije saborce

**Pomagači (support)** – tu su da pomognu sopstvenom ili odmgnu protivničkom timu; veoma krhki, zahtevaju iskustvo da bi se uspešno vodili

**DPS (damage per second)** – u stanju su da načine enormne količine štete za kratak vremenski period putem magija ili fizičkih udaraca; većina intelligence heroja na početku i agility heroja na kraju



**Carry** – heroji od čijeg ponašanja može zavisiti ishod cele partije; većinom poseduju nevidljivost i/ili služe za progon odbeglih protivnika

Tim bi trebao da poseduje barem po jednog heroja iz svake od grupa. Peti član se bira shodno situaciji, ali se najčešće radi o još jednom DPS heroju ili pomagaču.

Sticanjem iskustva heroji dobijaju nivoa, kojih je u Doti maksimalno 25. Pri svakom napredovanju dobijate jedan iskustveni poen, koji možete uložiti u unapredjenje svojih sposobnosti ili osnovnih atributa. Sposobnosti je ukupno tri, dok na šestom, jedanaestom i šesnaestom nivou poen možete uložiti u svoju četvrtu, tzv. "ultimativnu" sposobnost. Po osobinama daleko nadmašuje osnovne magije, kako po jačini i efektu, tako i po učestalosti kojom možete da je koristite.

Ultimativna sposobnost predstavlja ono po čemu se razlikujete od drugih, dok njena pametna upotreba često može okrenuti bitku u vašu korist.

## Predmeti

Sledeći veoma važan pojam u Doti su predmeti. Za ubijanje protivnika dobijate, pored iskustva, i zlato. Njega možete iskoristiti za kupovinu predmeta, koji će vam zauzvrat poboljšati neki od osnovnih parametara (zdravlje, manu, štetu koju činite, brzinu kretanja i udaranja, itd.) ali vam mogu podariti i nove osobine (sposobnost da postanete nevidljivi, privremeni imunitet na magije...). U jednom trenutku možete nositi maksimalno šest predmeta.

Kupovinom recepata možete spojiti određene predmete, koji će tada imati pojačano osnovno dejstvo, mogu doneti neke nove sposobnosti i zauzimaće samo jedno mesto u inventaru. Recepti su raspoređeni u

četiri nivoa, u zavisnosti od njihove jačine, cene i potrebnih predmeta za uspešno sastavljanje.

Naravno, ne odgovaraju svi predmeti svakom od heroja, ali ćete postepeno, uz sticanje iskustva, naučiti da kombinujete određene recepte i sposobnosti. Broj kombinacija je ograničen samo vašom maštom i kreativnošću. Svaka od njih ima svoje prednosti i mane i ne postoji generalno načelo kojim bi heroj trebao da se razvija. Jednostavno, isprobavati, isprobavati i isprobavati, sve dok ne nadjete onu koja odgovara vašem stilu igre.

## Tok partije

Jedan meč se grubo može podeliti u tri faze, koje su približno određene rušenjem svake od tri kule na putu do protivničke baze. Na samom početku svi heroji su manje-više preslabi da bi pokušavali bilo kakav prodor. Zato je i cilj prve faze jedino sakupljanje iskustva i zlata od ubijenih protivnika, uz ometanje neprijateljskih heroja u istom. Od individualnog iskustva igrača zavisi koliko uspešno će završiti ovaj deo partije.

Po rušenju prve kule, u cilju dostizanja sledeće u nizu, potrebno je malo dublje zaći u protivničku teritoriju. Ovime istovremenom počinje i druga faza, kada se prave zamke protivničkim herojima u cilju njihove eliminacije i sticanja zlata i iskustva. Izvesni elementi timske igre su potrebni da bi se sa uspehom završio drugi deo meča, te u njemu najčešće stradaju vuci samotnjaci koji misle da su u stanju da sami krče put ka protivničkoj bazi. Treća faza predstavlja borbu za poslednju kulu pre ulaska u bazu. Za njenu uspešnu odbranu/napad je potrebna koordinacija čitavog tima. U tim trenucima se odlučuje o ishodu meča i jedan pogrešno povučeni potez ili zalutala magija može koštati tim pobeđe.

Znate šta je Dota, upoznati ste sa nekim osnovama, šta čekate? Pokrenite W3, nakačite se na Battle. Net ili povedite nekoliko drugara do obližnje igraonice. Ukoliko prebrodite početničke frustracije, gotovo smo sigurni da će Dota postati vaša nova opsesija.







Ekskluzivni zastupnik za Srbiju,  
 Crnu Goru, Sloveniju, Hrvatsku,  
 Bosnu i Hercegovinu i Makedoniju:  
**COMPUTERLAND**  
 tel. 011/3976-304,  
[www.compland.co.yu/games](http://www.compland.co.yu/games)

**phenomedia**  
 publishing gmbh  
 entertaining people



35

## S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Ovaj naslov je, nakon nekoliko godina neizvesnog stanja, najava, demantija, postavljanja na listu otkazanih naslova i ponovnih objavljivanja, konačno ugledao svetlost dana i mi smo se među prvima dokopali kopije i napisali review. Kako je tekst ispao i kako je naš novinar zadovoljan igrom, proverite u tekstu. Sada je došlo vreme da se pozabavimo i punom verzijom igre, pa pogledajte naše utiske.



40

## Jade Empire Special Edition

Jade Empire, popularni RPG sa Xbox konzole, doživeo je konverziju i za PC, što će reći da ovog meseca imamo dosta konverzija sa konzola u ašim review-ovima. I Jade Empire je ispao jako dobro, a poseduje i poboljšanu grafiku, pa vam preporučujemo da igru isprobate.



35 – 37	Review: S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
38 – 39	Review: Supreme Commander
40 – 41	Review: Jade Empire – Special Edition
43 – 45	Review: Test Drive – Unlimited
47 – 49	Review: Resident Evil 4
50 – 51	Review: The Sims 2 Seasons
52 – 53	Review: Battlegrounds Midway
54 – 55	Review: Tortuga – Two Treasures
60 – 61	Review: Bully (PS2)
62 – 63	Review: NHL 2K7 (PS2)
64 – 65	Review: NBA Ballers Rebound (PSP)

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

**od 100 do 80** - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

**Od 80 do 60** - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

**Ispod 60** - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

PLAY!

redakcija za  
potrebe reviewova  
koristi Benq  
FP93GX monitor





# Tortuga

## Two Treasures



Distributer: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)



© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Sva prava zadržana. [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)





GSC GameWorld/THQ

# **S.T.A.L.K.E.R.** **Shadow of Chernobyl**

Kada bi me neko pitao da mu opišem S.T.A.L.K.E.R.A u jednoj rečenici, to bi zvučalo ovako: "Zamisli da neko ubaci Fallout, System Shock i Deus Ex u blender, i uključi na trojku". I ne bih mnogo pogrešio. Igra uzima najbolje aspekte sva tri prethodno pomenuta naslova, te je njihovim poklonicima zagarantovana zabava u danima (i noćima) koji dolaze. Iako su dugogodišnji razvoj pratila brojna govorkanja, koja su u jednom trenutku prerasla u vest da je rad na projektu obustavljen, S.T.A.L.K.E.R. je ipak uspeo da se probije na ekrane naših elektronskih ljubimaca. ►



**P**riča, kako je i u samom imenu napomenuto, je direktna posledica događaja 26. Aprila 1986 godine blizu ukrajinskog Černobilja. Takozvana "Zona" se proteže par desetina kilometara oko elektrane. Usled neobjašnjenih energetskih očitavanja i brojnih primećenih anomalija, proglašena je neodgovarajućom za život ljudi. Nakon što vaš kamion udari munja, budite se na samoj periferiji Zone, bez sećanja ko ste. Jedina stvar koju vam vaš PDA uređaj otkriva je vaš zadatak: poslati ste da eliminišete izvesnog Streloka. Bez mnogo pitanja, naoružani i opremljeni, laticete se svog posla i dati se u potragu za metom.

Prva stvar koja će vam privući pažnju je, za jedan FPS, nesvakidašnja veličina mapa. Enterijeri nisu izostali, ali je otvoren prostor mesto gde ćete provesti najveći deo svog igranja. Možda ćete sada reći: "OK, ali to sigurno za posledicu ima oskudan svet, bez mnogo života i detalja" ali S.T.A.L.K.E.R. jednostavno opovrgava takvu tvrdnju. Teritorije u Zoni su odradjene sa visokim nivoom detalja i svaki korak koji u njoj napravite donosi novo iznenađenje. Bilo da se radi o skrivenom blagu, lutajućoj grupi pljačkaša ili čoporu mutiranih pasa koju su spremni da vas pošalju Svevišnjem, uvek će postojati nešto da vam drži pažnju. Ovako detaljan svet doduše ima jednu posledicu: vreme za učitavanje novog nivoa i pozicija je duže nego što bi trebalo, uz konstantno swapovanje podataka sa hard diska, koje je prikazano ikonicom u donjem desnom uglu ekrana.

„Označeni“, kako će vam se obraćati tokom igre zbog neobične tetovaže na desnoj ruci, ima pred sobom dugačak put, a na tom putu veliki broj pomagala da se probije ka cilju (čitaj vatreno oružje i opremu). Što zbog ograničenja težine, što zbog nedostupnosti municije, većinu vremena ćete biti limitirani na dva do tri primerka lakšeg ili automatskog naoružanja. Oružje je mahom moguće unaprediti ugradjivanjem optičkog nišana ili lansera granata. Istovremeno možete za pojasom nositi do 5 artefakta, koji poboljšavaju vašu otpornost na metke, radijaciju i plamen, ili ubrzavaju regeneraciju zdravlja. Artefakte možete naći širom Zone ili ih dobiti kao nagradu za

ispunjenje zadataka. Hronološki gledano, što više napredujete kroz igru dolazićete i do bolje opreme: dok ste na početku osuđeni na korišćenje pištolja i dvocevke, u kasnijim periodima igre vaš arsenal biće obogaćen primercima modernih i eksperimentanih oružja. Jedine stvari koje će vam pored toga koristiti, kako u prvim sukobima tako i pred sam kraj igre, su zavoji za sprečavanje krvarenja, hrana koju morate konzumirati svakih par sati kao i lekovi i vodka za suzbijanje radijacije. Iako je sakupljenu opremu moguće prodavati, novac nema neku značajniju ulogu u igri i budite sigurni da ćete ga uvek imati u izobilju.

Raznovrsnost neprijatelja i njihova inteligencija su, bez lažnih skromnosti, odrađeni gotovo do savršenstva. Početne sukobe vodićete sa divljim psima i lakše naoružanim pljačkašima, da biste se kasnije susreli sa raznovrsnim asortimanom paravojsnih jedinica, pa sve do borbe sa entitetima impozantnih moći. Neki od njih su sposobni da generišu vatru, drugi su pak u stanju u stanju da utiču na vaše mentano zdravlje i sl. Doduše, AI će vas u par navrata iznenađiti, recimo kada se radi o vojnicima koji su u stanju da vas primete i ustrele kroz zid ili vrata. No, zatvorićemo jedno oko na ovakve propuste, jer su odnosu na sve što krase ovaj AI u pozitivnom smislu zaista zanemarljive.

Ceo sistem na kome se S.T.A.L.K.E.R. zasniva, pod nazivom A-life, napravljen je tako da oslikava realna događanja u postapokaliptičnoj sredini. Uzmi-mo, primera radi, sledeću situaciju: uspešno ste eliminisali grupu plaćenika u napuštenoj fabrici i dalje nastavili sa ispunjavanjem misija. Ukoliko se posle nekog vremena vratite u iste ruševine, budite sigurni da će vas opet neko čekati, bilo da



se radi o zalutalim mutantima, vojsci, banditima i sl. Kompletno stanovništvo Zone je podeljeno na frakcije, koje vode borbu za prevlast nad teritorijom, bez obzira da li se vi nalazite u blizini ili ne. Svet S.T.A.L.K.E.R.A prosto odiše životom i, za tu sredinu, realnim situacijama, poput posmatranja borbe dveju frakcija ili prizora nedužnog prolaznika koji je upravo stradao od strane čopora mutiranih veprova. U kasnijim periodima igre možete odabrati stranu kojoj ćete se priključiti, od čega će zavisiti i kraj, kojih u slučaju S.T.A.L.K.E.R.A ima ukupno sedam različitih. ▶







vam je i multiplayer, koji smo ipak mi malo drugačije zamišljali. Dok je pomisao na više igrača koji kooperativno rešavaju zadatke i krstare Zonom veoma primamljiva, ukrajinski razvojni tim imao je nešto drugo na umu. Uz originalnu igru su na raspo-



Vizuelni efekti paljbe, eksplozija, senki i animacije protivnika oduzeće vam dah. Gotovo da je prava sreća što se nije pojavio koju godinu ranije, inače bi malo ko bio u stanju da ga pokrene na tadašnjim konfiguracijama. A da su mislili na budućnost svakako jesu, pošto je S.T.A.L.K.E.R., pored podrške za širokougaone monitore, i jedna od retkih igara sa kodom optimizovanim za Dual Core procesore.

Ovu igru ne bi uspeo da vam adekvatno približi ni dva puta duži tekst. Jednostavno, S.T.A.L.K.E.R. je doživljaj

Dok glavni zadatak prati dešavanja oko potrage za Strelomkom, budite sigurni da nisu izostali i sporedni kvestovi, kojih u ovoj igri ima stvarno u izobilju. Gotovo svaki stanovnik Zone će vam dati par zadataka, od kojih većina ima vremenski limit od jednog dana da se izvrši. Skoro 99% njih pada u isti kalup: eliminisati „nekog tamo“, nabaviti artefakt, oružje ili predmet... U stvari nema tri tačke, to je to, drugačijim zadacima se ne nadajte. Već smo vam rekli da je u nekim trenucima S.T.A.L.K.E.R. monoton, zar ne? Izdavači su obećali oko 80 sati igranja za ispunjenje svih kvestova, što je verovatno i tačno s obzirom na njihov broj. Sa druge strane, završavanje samo glavne linije događaja će vam oduzeti 12-15 sati, u zavisnosti od vaših sposobnosti i izabranog nivoa težine. Slažemo se, put do ruševina nuklearne elektrane i izvora svih dešavanja nije toliko dugačak, ali budite sigurni da ćete uživati u svakom trenutku provedenog na njemu.

Pored priče za jednog igrača na raspolaganju

laganju dva moda, klasični i timski deathmatch. Sistem je sličan onom već vidjenom u bilo kojem izdanju Counter-Strikea: za ubijene protivnike dobijate novac, koji potom koristite za kupovinu boljeg naoružanja i oklopa. Ok, nije sve to loše urađeno, ali malo više truda i originalnosti ne bi škodilo.

Sa tehničke strane S.T.A.L.K.E.R. svakako ima šta da ponudi. Bez obzira što je razvoj igre trajao gotovo sedam godina, na završnom proizvodu nećete nalteteti ni na jednu boru.



koji morate isprobati, pogotovo ako sa nestrpljenjem čekate nastavak Fallout sage ili novi naslov poput System Shocka. Iako stoji na granici između FPS i FRP naslova, ni jedan od ta dva vas neće privući koliko originalnost i maštovitost autora prilikom izrade postapokaliptičnog sveta rastrzanog brojnim sukobima, kojeg ste i vi deo.

Uroš Miletić

**Platforma:** PC

**Za:** Verna prezentacija postapokaliptičnog sveta, zanimljive lokacije, neskakadašnji doživljaj, presedan među "ubij sve što se mrda" FPSovima

**Protiv:** neoriginalnost prilikom izrade priče i kvestova, monotono posle dužeg igranja, tehnički detalji, bugovi

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 2GHz, 512MB RAM, DirectX 8.0 kompatibilna grafička karta sa

**Test konfiguracija:** 64MB Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je uz povremena štucanja radila na srednjim nivoima detalja pri rezoluciji 1024x768, uz korišćenje statičkog osvetljenja

**Kontakt:** [www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

**Cena:** 35 evra.

**OCCENA 90**



# Supreme Commander

SCENA

83

Desetak godina se navršilo od kako nam je Kris Tejlor podario real-time strategiju pod nazivom **Total Annihilation**. U moru tadašnjih 2D izometrijskih RTS naslova TA se razlikovao svojom originalnošću, zaraznošću, i činjenicom da će u anale biti zapisan kao prva strategija u realnom vremenu koja je posedovala trodimenzionalni teren. Iako se gubi trag bilo kakvoj licenci za nastavak, isti čovek je pre nekog vremena objavio rad na idejnom nastavku svog legendarnog hita. DVD sa primerkom tog hita stigao je i u naše ruke.



Priča se vrti oko sukoba tri frakcije, Zemaljske Ujedinjene Federacije (UEF), Cyberana i Aeona. Poreklo prve rase ne treba ni objašnjavati, dok druge dve predstavljaju nekadašnje izbeglice sa planete Zemlje, sada naoružane moćnim vanzemaljskim tehnologijama. Što se početnog izbora jedinica tiče, sve tri će

vam se učiniti iste, međutim to nije slučaj u kasnijim periodima igre. No o konkretnim razlikama čitajte malo niže.

Kampanja za jednog igrača je organizovana u šest misija za svaku od frakcija, pri čemu ćete kao komandant neprestano skakati iz jednog u drugi tabor. Ova brojka vam se može učiniti kao prilično mala, ali je sasvim opravdana. Sa narativne strane misije su odrađene sasvim solidno, nema ozbiljnijih rupa u priči, dok se u pogledu igrivosti autorima moraju uputiti ozbiljne zamerke. Prilično spor tempo igre još više je rastegnuto u pojedinačnim kampanjama, što posle nekog vremena dovodi do potpunog gubitka zainteres-



ovanosti da se ista i završi.

Mehanika igre je ono što će vas privući SCU ili vas još više odbiti. Kriva učenja, za igrače koji se nikada ranije nisu susreli sa bilo čime sličnim, može se uporediti sa betonskim zidom. Ukoliko želite da savladate osnove SCa, apsolutno je neophodno proći tutorijal i pogledati propratne filmove. Svakako treba ▶







odigrati i prvih par misija, nakon čega će neke staviti biti mnogo jasnije.

Centar svih dešavanja na bojnom polju predstavlja

komandant, koga imate jednog jedinog, nije ga moguće iznova sagraditi i njegov gubitak, u najvećem broju slučajeva, predstavlja i vaš poraz. Sposoban je da gradi ali se može koristiti i ofanzivno. Glavni resursi su energija i masa: prvu ćete dobijati izgradnjom elektrana, dok se masa može izvlačiti iz terena na specijalno odredjenim mestima ili konvertovati iz energije. Ostale jedinice se mogu podeliti na dva načina: prema sredini po kojoj se kreću se razlikuju terenske, vazdušne i vodene, dok svaka grupa poseduje i tri tehnološka nivoa. Četvrti nivo čine eksperimentalne jedinice, koje po svojoj ceni i vremenu izgradnje nadmašuju sve ostale. Dok su na prvom tehnološkom nivou jedinice sve tri frakcije manje-više identične, na višim nivoima se uočavaju razlike, koje kulminiraju u eksperimentalnoj grupi. Takođe, svaka od rasa poseduje polje za koje je specijalizovana, bilo da se radi o tenkovima, letelicama ili brodovima. Tako će jedni imati terenska vozila sposobna da lebde nad vodom, dok će drugi zauzvrat omogućiti svojim brodovima da stupe na kopno.

Okršaji više igrača ili dueli protiv kompjuterski vođenih protivnika u



slobodnoj igri je ono gde SC zaista i blista. Sukobi više stotina jedinica na različitim frontovima,

razarajuća oružja za masovno uništenje i pregoleme mape su samo neki od aduta koje treba spomenuti. Jednostavno, Supreme Commander nije strategija koju ćete igrati ako imate malo slobodnog vremena. Okršaji, u zavisnosti od veličine mape, broja protivnika i njihove sposobnosti, mogu potrajati i više časova. Balans između izgradnje baze, istovremenih napada i ometanja protivnika, kontrola mape, resursa i blagovremeno istraživanje novih tehnologija su ključ uspeha. Multiplayer naprosto morate probati, u suprotnom ne morate ni instalirati igru.

SC je igra u kojoj će se vaše strateške moći najbolje pokazati, prvenstveno iz činjenice da svaki veći potez morate planirati i do 30 minuta unapred. Primera radi, izgradnja silosa za nuklearne rakete može potrajati i dobrih sat i po vremena, ukoliko ne zaposlite dovoljan broj radilica. Više radilica naravno iziskuje više resursa. Da li imam dovoljno razvijenu ekonomiju koja će omogućiti izgradnju, da li ću uopšte posedovati taj deo ratišta kada izgradnja bude završena i ima li protivnik izgleda da moje namere otkrije i sabotira me? Ovo su samo neka od pitanja koja ćete sebi non-stop postavljati.

Pozitivan utisak ostavila je veštačka inteligencija, koju slobodno možemo svrstati među najbolje ikada vidjene. Tipova kompjuterski vođenih protivnika ima nekoliko, te možete izabrati između čisto tehnološkog, onoga koji će vas neprestano napadati,



sredine između ta dva, kao i Supreme AI, koji će svoju taktiku prilagoditi uslovima terena. Ovako kompleksno razvi-

jen AI ima i svojih negativnih strana: SC zahteva izuzetno jak procesor, što zbog veličine mapa (koje se kreću od 5km x 5km sve do 81km x 81km), što zbog algoritama komandujućih neverovatnim brojem jedinica.



Sa grafičkog aspekta se igri ne može zameriti i sasvim opravdava prilično visoku hardversku zahtevnost. Komandant, kao i ostale jedinice i zgrade su odrađeni sa visokim nivoom detalja, dok će vam izgled samih mapa oduzimati dah. Interfejs vam se u početku može učiniti poprilično nezgrapčan, iz prostog razloga što zauzima oko 50% površine monitora. Iako je ovo sredjeno novijim pečovima, gotovo da nije i bilo potrebno. Jedan od glavnih aduta je sposobnost da se sa lakoćom prebacite na drugi kraj bojišta uz par obrtaja točkića na mišu. Stepenn zumiranja se kreće od ptičije perspektive, kada imate potpun pregled stanja na mapi, do klasičnog RTS ekrana, kada svojim jedinicama možete zadavati detaljnije naredbe.

Supreme Commander ima materijala da postane apsolutni hit. Nažalost, od savremenih strategija se očekuje izvesna doza dinamičnosti i akcije, koju SC ne poseduje. I pored toga, osigurani su vam sati zabave ukoliko rešite da ga isprobate protiv svojih bližnjih, putem lokalne mreže, ili daljnjih, preko Interneta. Hardverska zahtevnost je neprikosnovena, ali smatramo da SC nudi mnogo više od onoga što traži.

Uroš Miletić



**Platforma:** PC

**Za:** Velike mape, sjajno izvođenje.

**Protiv:** Pomalo dosadno, nezgodni bagovi.

**Minimalna konfiguracija:** 2.0GHz, 512MB RAM, 64MB DX9 grafika

**Test konfiguracija:** AthlonXP 2800+, 1GB RAM, Radeon X1650Pro Pro 128MB.

**Kontakt:** [www.supremecommander.com](http://www.supremecommander.com)

**Cena:** 45 evra.



# Jade Empire Special Edition

**Nakon velikog uspeha koji je postigla igra Knights of the Old Republic, u BioWareu su odlučili da naprave nešto slično, samo smešteno u mitskoj zemlji baziranoj na Kini i Japanu, umesto u udaljenoj galaksiji. Korišćenje Sile je zamenjeno borilačkim veštinama, što je prouzrokovalo i sistem borbe koji je potpuno akcion. Igra je bila ekskluziva za Xbox konzolu prethodne dve godine, gde je postigla prilično veliki uspeh, a konačno se pojavila i verzija za PC. Special Edition u nazivu označava jednog lika i oružje više (kao u Limited Edition-u za Xbox), zatim par novih stilova borbe, protivnika, poboljšan AI i još par sitnica vezanih za grafiku igre.**

Iako je igra stara dve godine, dizajn je odličan, novi efekti su sjajno uklopljeni i ukupan vizuelni utisak je sjajan, ako se ne računaju FMV sekvence. One izgledaju lošije od same igre na PC-u i definitivno ih je trebalo zameniti filmićima urađenim in-game. Za slikom ne zaostaje ni zvučna komponenta. Pored zvučnih efekata i glasova tokom borbe, koji zvuče kao da su izašli iz super kvalitetnog borilačkog filma, i odlične muzike, treba pohvaliti i element kom je često prelako naći manu u igrama. Glumci koji daju glasove likovima su obavili sjajan posao, i ionako zanimljive razgovore između karaktera čine još boljim i jednom od najjačih strana ove igre.

Jade Empire počinje izborom jednog od sedam ponuđenih likova (četiri muška, tri ženska), koji se međusobno razlikuju po početnom stilu borbe, i fizičkim predispozicijama (brz, jak, balansiran lik, i korisnik magije). Igrač je siroče, najbolji učenik u školi borilačkih veština kod misterioznog učitelja Lija. Pored manje bitnih (ok, potpuno nebitnih za priču) učenika, tu je i Gao – sin lokalnog moćnika, razmažen i arogantan, za kog je očigledno da svoj talenat za života neće koristiti za dobro, i Dawn Star, takođe siroče, najbolja drugarica glavno liku,





# JADE EMPIRE

i prvi pratioc kog možete povesti sa sobom (pratiodci mogu da učestvuju u borbi sa vama, ili da med- itiraju udaljeni od protivnika pomažući tako igračevoj borbenoj spremnosti, dopunjavajući health ili chi i slično...). Period u školi upoznaje igrača sa osnovnom mehanikom igre, moralnim dilemama, i naravno, upućuje nas ka potencijalno veličanstvenoj sudbini glavnog lika.

Mora se pohvaliti portovanje kontrole sa gamepada na tastaturu i miš – igra je na ovoj kombinaciji još igrivija, što je odlična promena u odnosu na većinu konzolnih portova. Kao što je već rečeno, na samom početku se dobija jedan stil borbe, a ostali se dobijaju ili kupuju vremenom. Moguće je podesiti 10 stilova borbe na skraćenice po tastaturi i menjati ih tokom borbe. Stilova ima mnogo, jako su lepo animirani i mogu biti primarna borilačka veština, sekundarna borilačka veština, oružje, magija ili transformacija u demona. Levi taster miša je osnovni udarac, do tri udarca se mogu vezati u kombinaciju. Desni taster je specijalni udarac koji razara blok protivnika, ali je spor i lako mu je kontrirati. Kombinacija levog i desnog tastera daje napad koji utiče na sve okolne protivnike. Tu je i ulazak u Fokus mod – jednu vrstu odavno poznatog bullet time-a, u kom se krećete brže od protivnika. A najzanimljivije kod borbi su harmonijski kombio – kod protivnika

koji na njih nisu imuni, započinjete ih udarcem jednom tehnikom, brzo menjate na drugu i dovršavate protivnika drugim udarcem. Nažalost, i pored poboljšanog AI-a, borbe nisu naročito zahtevne (čak i na Jade Master nivou težine, koji se otključava nakon što se igra pređe na nekom od tri prvobitna, samo duže traje, a nisu ništa opasnije), i ne teraju igrača na korišćenje naprednih tehnika. Prilično je jednostavno unaprediti dva tri stila do maksimuma, kako bi se predupredio imunitet na određeni tip kod nekih protivnika i besomučnim kliktanjem na levo dugme miša se prošetati do kraja igre. Ipak, iako je mogao biti bolje odrađen, ovaj akcioni deo igre je prilično zabavan i zarazan.

Ranije pomenuti razgovori sa ostalim likovima su ključni za moralnu stranu priče. Premisa je da ne postoje dobro i zlo, već putevi Otvorenog dlana i Skupljene pesnice. Razlika je u tome da li se nasilju pristupa kada nema drugog izbora, ili je dokazivanje snage najvažnije. Iako bi igrač mogao da bude i zao pratilac filozofije Otvorenog dlana, i dobrica koji voli da se pesniči, mnogo je lakše i očiglednije odigrati klasičnu dobar/zao igru. Velika je šteta (mada je tako lakše videti sve moguće završetke igre) što samo jedna odluka pri kraju igre može potpuno da preokrene put koji je igrač pratio i donekle baci u vodu role playing. Sa druge strane, ako se put verno prati, razlike u pristupu igre se vrlo vidljivo odražavaju na kompletnu igru, a posebno na pratioce. Kao i u KOTOR-u, moguće je uticati i na njihovu filozofiju, i stupiti u emotivni odnos sa nekim od likova. (Sky, Dawn Star, Silk Fox - u nekoliko zanimljivih kombinacija). Iako je većina dijaloga prilično

duhovita i na mestu, postoje i oni koji se graniče sa brbljanjem, srećom prilično je lako prepoznati ih i preskočiti.

Još jedna stvar koja se može prigovoriti Jade Empire-u je promena brzine igre nakon 3. čina (od 7). Zapravo,



moguće je odigrati poslednja četiri čina za isto vreme za koje ste odigrali samo prva dva, ili samo treći, a kompletnu igru za nekih 16-20 sati. To se dešava pre svega zbog smanjenja brojeva avanturističkih delova i questova koji nemaju veze sa glavnom pričom. Samim tim igra postaje i znatno linearnija. Jade Empire je inače linearan na isti način kao i KOTOR – kretanje igrača je limitirano, moguće je posetiti samo određen broj lokacija i podlokacija, a nelinearnost se postiže većim broje sporednih misija i već spomenutim praćenjem jedne od filozofija. Sa druge strane, struktura priče je takva da je ubrzavanje apsolutno logično i manje-više neizbežno.

Treba napomenuti i da ne postoji inventar. Sva oružja se koriste u sklopu svog borbenog stila. Likove je nemoguće opremiti dodatno (što je veliko razočarenje za sve ljubitelje KOTOR-a). Jedino što postoji je Dragon's Amulet, relikvija u koju se postavlja drago kamenje koje diže sposobnosti glavnog junaka.

I pored pojedinih mana, i činjenice da će igra neke igrače odbiti zbog previše dijaloga, a druge zbog preterano jednostavnog sistema borbe, Jade Empire je odlična igra, sa veoma zanimljivom pričom i koja odlično izgleda. Ukoliko joj se priđe bez predrasuda, u najmanju ruku će zabaviti svakog igrača.

Luka Zlatić



**Za:** Zabavna i relativno duboka, iako (namerno) klišeizirana priča. Sjajan dizajn igre. Odlična gluma. Vrlo zabavna i zarazna igra.

**Protiv:** Sistem borbe je isuviše jednostavan. Igra je mogla biti duža. FMV sekvence izgledaju lošije od in-game scena. Par bagova.

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 1,8GHz, 512 MB RAM-a i kartica sa podrškom za pixel shadere 2.0.

**Test konfiguracija:** Athlon X2 3800+, 1 GB RAM-a i 7600GT bez ikakvih problema prikazuju Jade Empire u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima i AA/AF podešavanjima.

**Kontakt:** <http://jade.bioware.com/specialedition/>

**Cena:** oko 30 evra.





[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)





Eden Studios/ Atari

# Test Drive Unlimited

SCENA 89



Kao gladna godina otegao se izlazak Test Drive Unlimiteda za PC – igra koje se još od sredine septembra vrti na Xboxu 360 konačno je stigla i u verziji za Windows platforme, dočekanu sa izuzetno visokim očekivanjima, i nadom da je i inače odlična konzolna varijanta za ovih 6 meseci dodatno poboljšana, odnosno da sva sitna odlaganja (igra je bila najavljena još za decembar, što je korigovano nekoliko puta) nisu bila posledica želje da ona što duže ostane ekskluziva Microsoftove igračke platforme.



Mnogo je privlačnih faktora Test Drive Unlimiteda, ali po nama, najvažniji je sama lokacija. Iako je tačno da su se mnoge igre u prošlosti dešavale na ulicama poznatih gradova koji su bili modelovani do perfekcije (doduše, ako malo rastegnute taj pojam), to ni izbliza ne može da se poredi sa ubacivanjem celog ostrva Oahu. Govoreći kroz brojeke, impresivno zvuči podatak da postoji čak 1700 kilometara putne mreže koju je moguće prevaliti za 16 sati, ili da je za obilazak celog ostrva potrebno sat vremena suludo brze vožnje u nekom od najsnažnijih automobila ili motora koji su vam dostupni.

Ipak, pođimo redom – igra započinje na izuzetno efektan način, scenom na aerodromu gde vršite odabir svog lika (nažalost, svi su predefinisani) a zatim gledate animaciju poletanja i sletanja na Oahu. Prvi korak nakon toga je iznajmljivanje automobila kao privremena mera pre nego što kupite sopstveno prevozno sredstvo. Odabirom lokacije na kojoj ćete živeti prestaje tutorski deo, i ostavlja vam se prostor da radite šta god poželite! Iako na startu nećete moći sebi da priuštite bogzna kakav automobil, i on će biti više nego dovoljan za postizanje dobrih rezultata. Osim standardnih trka sa protivnicima koje smo vidali u svim sličnim igrama, do novca možete doći i na razne druge načine. Recimo, nalik na Crazy Taxi serijal, možete pokupiti autostopere i prevoziti ih na određene destinacije (uz vođenje računa da ih ne preplašite vožnjom van puta ili sudaranjem), a posebno intrigantne su misije gde se od vas zahteva da odvezete neki skupoceni automobil na veoma udaljenu lokaciju. Npr. već na startu ćete imati priliku da sednete za volan avangarde



kakva je Enzo Ferrari, a svaki neželjeni sudar sa okolinom ili izletanje van puta drastično će smanjiti količinu novca koju ćete dobiti za kompletiranje ovog izazova. Interesantno je da ovde ne postoji vremensko ograničenje, ali teško je biti strpljiv i poštovati sve saobraćajne propise kada znate da je automobil za čijim ste upravljačem u stanju da dostigne 350 km/h! Kada već pominjemo vozni park, treba reći da vam je na raspolaganju veliki broj licenciranih automobila i motora među kojima se nalaze i vrlo atraktivni modeli Masserattija, Ferrarija, Lamborginija, Mercedesa i mnogo drugih popularnih proizvođača. S obzirom da su mnoge trke podeljene po klasama, za njihovo kompletiranje biće vam potrebno mnogo više od jednog prevoznog sredstva, zbog čega i kupovina odgovarajućeg životnog prostora postaje važan faktor (princip – skuplja kuća/stan, veća garaža). Ono u šta ipak nismo sigurni jeste da li će i PC igrači moći da sa Interneta preuzimaju nove automobile i muziku koje Atari na mesečnom nivou objavljuje za Xbox360. Izdavač se još uvek nije izjasnio na tu temu, ali ako to ne bude slučaj, biće to zaista ozbiljan minus. Svi automobili se mogu unapređivati klasičnim tuningom, ali nad njim nemate nikakvu kontrolu – jednostavno,

postoje 3 nivoa podizanja performansi, a jedina mogućnost prilagođavanja izgleda ostavljena je kroz opcije za farbanje i odabir felni. U priči o samom gameplayu nemoguće je zaboraviti fenomenalan multiplayer koji je sjajno integrisan u igru. Naime, prava granica između single playera i varijante za više igrača uopšte ne postoji. Dok ste online i dalje ste u mogućnosti da zarađujete novac vozeći sami ili protiv AI-ja, ali vam se pružaju i dodatne opcije. Recimo, možete učestvovati na aukcijama na kojima igrači prodaju svoje automobile, formirati sopstvene trkačke klubove i naravno, trkati se sa živim protivnicima. Takođe, s obzirom da će sa na društvima širom ostrva nalaziti na hiljade igrača (u trenutku dok ovo čitate, igra bi trebala da bude u prodaji u gotovo svim delovima sveta), uvek ćete biti u prilici da ih izazovete na pojedinačne trke, čiji ćete start i cilj sami utvrđivati, kao i visinu eventualne oplade. Naravno, da biste uopšte razmišljali o ovako nečemu biće vam potrebna kvalitetna Internet konekcija, što barem 2/3 naših čitalaca još uvek može samo da sanja. Važan element gameplaya je i samo okruženje u kome vozite – na putevima se nalazi na stotine automobila (mada nikada nema preterane gužve) a svaki sudar (ali ne i vožnja i suprotnom smeru i ostali prekršaji) sa njima privući će pažnju prilično agresivne, ali ne naročito inteligentne policije. Njima je najlakše pobeći tako što ćete se upustiti u offroad avanture, s obzirom da oni nikada ne silaze sa puta. Sa druge strane, vi nemate takvih ograničenja – ne samo da postoji vrlo malo barijera koje vam onemogućavaju pristup određenim lokacijama, nego zahvaljući streaming tehnologiji, dok krstarite ostrvom nema apsolutno nikakvog učitavanja! Sama navigacija i pored ogromnih razmera mape nije nikakav problem – osim automatskog GPS sistema koji vam uvek pronalazi najkraći put do željene destinacije, u svakom trenutku možete pristupiti impresivnoj Google Earth style mapi i jednim klikom se vratiti na bilo koju lokaciju koju ste već ranije posetili.

Upravljački sistem koji je bio kriminalan u prethodnih nekoliko nastavaka počevši od Test Drive-a 4, sve do Test Drive za Xbox, konačno može da se oceni pozitivno. Fizički model je u osnovi arkanan, mada svakako poštuje osnovne principe realnosti. U prevodu,





## O samoj lokaciji

Oahu je treće najveće ostrvo američke države Havaji (na kome je smeštena i prestonica Honolulu) i važi za jednu od najvažnijih turističkih destinacija na svetu, zahvaljujući svojoj toploj klimi i prirodnoj lepoti. Na površini od svega 960 km kvadratnih živi oko 870 hiljada ljudi, što čini preko 75 posto populacije celokupne države, a svake godine poseti ga 5 miliona gostiju koji dolaze da vide glavni grad ali i mnoge druge atraktivne lokacije, među kojima su svakako najznačajnije Waikiki i luka Pearl Harbor. Možda i zbog toga, nije nikakvo čudo što je ostrvo bilo dom mnogim serijama kao što su Magnum P.I. ili sada neverovatno popularnom Lostu! U svakom slučaju, kada sebi budete mogli da priuštite godišnji odmor na ovom mestu, znaćete da ste uspeali u životu...

com bila je u stanju da pruži podnošljiv frame rate, dok je za uključivanje HDR-a ili AA potreban procesor i grafička kartica najnovije generacije, potpomognuta sa 2gb memorije! Stoga, našu preporučenu minimalnu konfiguraciju shvatite zdravo za gotovo, jer smanjivanje rezolucije odnosno nivoa detalja na minimum daje jedva vidljivo ubrzanje.



Po mnogo čemu, Test Drive Unlimited je impresivna igra koja je posle dosta vremena donela nešto novo u žanr arkadnih vožnji. Iako sa sobom nosi dosta minornih propusta koji lako mogu biti korigovani, naš utisak je da će ovo biti jedna od najboljih igara objavljenih ove godine, i zato predstavlja must have, čak iako sebi ne možete da priuštite igranje online ili niste fanatični ljubitelj žanra.



zaboravite na powerslide i slične stvari, za postizanje dobrih vremena najbitnije je procenjivanje pravog mesta za kočenje pre ulaska u krivinu i eventualno korigovanje pravca ručnom kočnicom. Onima koji ipak smeta nedostatak borbe sa automobilima na raspolaganju je tzv. hardcore mod u kome mogu isključiti sva pomagala i tako preuzeti potpunu kontrolu nad automobilom. Čak i u tom slučaju TDU nema šta da traži pored uber simulacija kao što je GTR2, ali njime neće biti zadovoljni samo oni koje traže apsolutnu realnost, a ona nikada nije bila deo ambicija Edena. Sa druge strane, verovatno ćete kao i mi biti razočarani kada prvi put sednete na motor – upravljanje njima je izuzetno teško, a kod nekih modela primedbu možemo staviti i na odziv na zadate komande. U svakom slučaju, lako je primetiti da ovog segmentu nije posvećena dovoljna pažnja. Neverovatno nam deluje i činjenica da su vremenski uslovi konstantno isti – smena dana i noći ne postoji, baš kao ni atmosfere padavine koje bi sigurno „začinile“ trke. Mnogima će smetati i podatak da uopšte nema oštećenja na licenciranim prevoznim sredstvima, ali već je odavno poznato da deo proizvođača to jednostavno ne dozvoljava. Uostalom, imali li poente voziti slupanog Enza Ferrarija? Na AI se zaista ne žalimo – prvo i najvažnije, ne postoji nikakva catch-up logič rutina, protivnici prave greške i ne pokušavaju po svaku cenu da vas izbace sa staze, što odavno nismo videli.

Po svom sadržaju Test Drive Unlimited se svakako uklapa u viziju next-gen

naslova, ali da bi utisak bio potpun, i tehničke karakteristike moraju da budu u skladu sa tim. Iako nije na nivou recimo Project Gotham Racinga 3 za Xbox360 (što je zbog veličine same lokacije i civilnog saobraćaja jako teško dostižno), ovo je svakako najlepša igra ovog tipa koja se pojavila za PC do sada. Najimpressivniji je izgled samog okruženja – od same prestonice Honolulua do svake travke i drveta koje ćete videti usput. Dobar deo višegodišnjeg razvoja upravo je utrošen na kreiranje što realističnijeg okruženja za koje niko neće moći da stavi pridev generičko, i u tome su dizajneri u potpunosti uspeali, makar ako je suditi po komentarima ljudi koji su imali tu sreću da posete Oahu, ili žive na njemu. Izuzetno nam se dopada i izgled samih automobila koji možda nisu najimpressivniji (opet, PGR 3 je ispred) ali plene detaljnošću, što dokazuje činjenica da svaki od njih ima u potpunosti modelovanu unutrašnjost koju do mile volje možete razgledati. Čak iako ste tip igrača koji preferira pogled iz trećeg lica, verovatno nećete odoliti da makar krstarite ulicama sa ovom kamerom, ili obavljate već pomenute misije koje nemaju striktno vremensko ograničenje. Ono što nam se jedini nije preterano dopalo jesu ljudski modeli – iako ni oni nisu toliko loši, moramo priznati da smo prilično srećni jer ih neviđamo često tokom igre. Zvučna komponenta takođe ima svoje uspone i padove – automobili i motori po pravilu zvuče odlično, mada ima i izuzetaka (Mercedes SLR npr.) Muzička podloga koja je realizovana putem radio stanica obuhvata sve popularne žanrove, a u svakom trenutku možete ubaciti i sopstvene numere.

Ipak, TDU nije za svakoga, najviše zbog njegove hardverske zahtevnosti, za koju je malo reći da je impresivna. Tek je naša test konfiguracija sa debelo overklokovanom golden sample karti-

**Platforma:** PC

**Za:** Odlična grafika na moru. Mnoštvo simpatičnih detalja. Prilično zabavna igra. kompletno ostrvo Oahu u igri, fenomenalan multiplayer, sjajno modelovana unutrašnjost vozila.

**Protiv:** strahoviti hardverski zahtevi, kontrolisanje motora

**Minimalna konfiguracija:** Athlon 3000+, GeForce 6800GT, 1GB RAM-a

**Test konfiguracija:** Athlon 3000+, GeForce 7600GS golden sample, 1GB RAM-a, dovoljan za igranje na high detaljima u 1280x1024, bez HDR-a i AA

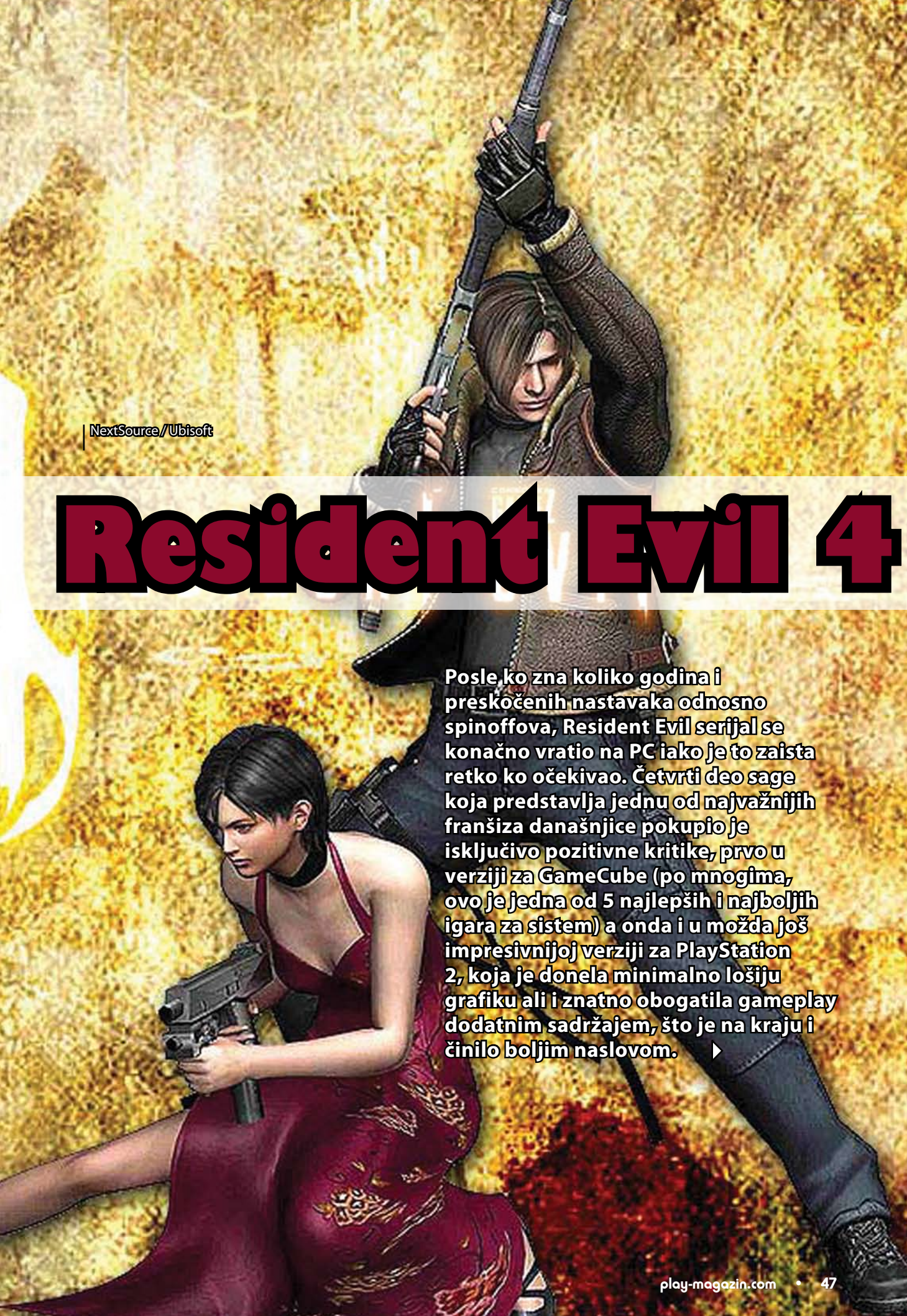
**Kontakt:** [www.testdriveunlimited.com](http://www.testdriveunlimited.com)

**Cena:** 50 evra







The background of the entire page is the cover art for Resident Evil 4. It depicts Leon S. Kennedy, a man with brown hair and a determined expression, wearing a brown tactical jacket and holding a handgun. He is positioned in the upper half of the frame. In the lower half, Ashley Graham, a woman with dark hair wearing a red dress, is shown from the waist up, also holding a handgun. The background is a textured, yellowish-brown surface.

NextSource/Ubisoft

# Resident Evil 4

Posle ko zna koliko godina i preskočenih nastavaka odnosno spinoffova, Resident Evil serijal se konačno vratio na PC iako je to zaista retko ko očekivao. Četvrti deo sage koja predstavlja jednu od najvažnijih franšiza današnjice pokupio je isključivo pozitivne kritike, prvo u verziji za GameCube (po mnogima, ovo je jedna od 5 najlepših i najboljih igara za sistem) a onda i u možda još impresivnijoj verziji za PlayStation 2, koja je donela minimalno lošiju grafiku ali i znatno obogatila gameplay dodatnim sadržajem, što je na kraju i činilo boljim naslovom. ►



Ono što nas je najviše iznenadilo, i što totalno srozava vrednost ovog naslova je kvalitet grafike – iako je po najavama ona trebala da bude na nivou GameCube verzije, ono što smo dobili na kraju ne može da se poredi ni sa PlayStation 2 varijantom igre. Modeli likova sastavljeni su iz vrlo malog broja poligona, a kvalitet tekstura je za današnje standarde zaista očajan. Ipak, ni to nije najgore – apsolutno dno dotaknuto je izbacivanjem shadera, fogginga i svetlosnih efekata koji su bili prisutni na konzolama, pa igra deluje kao da je stara minimum 5 godina. Uz to, osim podešavanja rezolucije, setup grafike ne nudi nijednu drugu opciju!

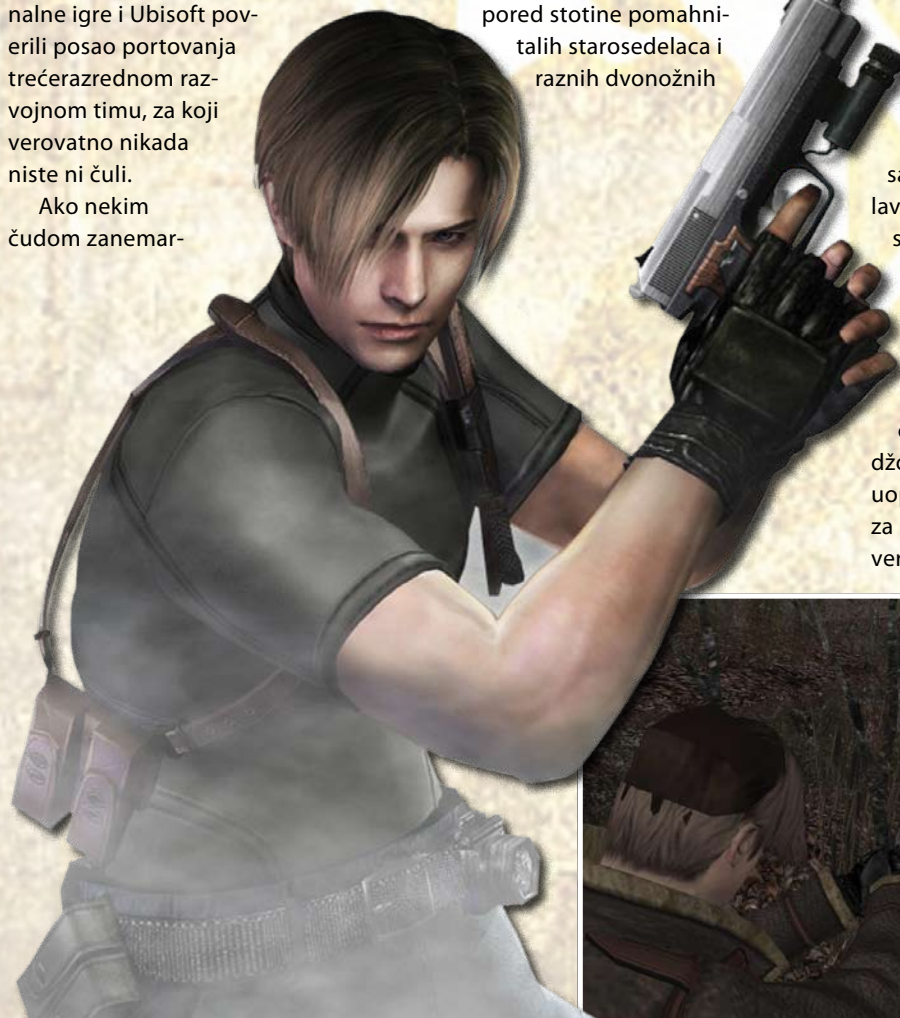
Svetlo na kraju tunela mogla bi biti često citirana izjava jednog od zvaničnika Ubisofta da se već radi na patchu koji će rešiti ove probleme, ali niko ne zna kada bi on mogao da se pojavi (prognoze se uglavnom vezuju za jun, kada bi trebala da bude objavljena američka verzija igre). U svakom slučaju, velika je sramota što su Capcom kao kreator originalne igre i Ubisoft pov-erili posao portovanja trećerazrednom razvojnom timu, za koji verovatno nikada niste ni čuli.

Ako nekim ču- dom zanemar-

**Nažalost, sve naše nade da će i PC port biti barem istog kvaliteta, brzo su pale u vodu. Iako je izgledalo da ništa neće poći po zlu (makar ako je bilo suditi po screenshotovima na zvaničnoj prezentaciji Ubisofta) već po pojavljivanju verzije za azijsko tržište bilo je jasno da nešto nije u redu, mada nije bio siguran da li je u pitanju zvanično izdanje. Stvar je postala jasna tek kada je igra stigla u Evropu u potpuno istom stanju, što će svakako naneti veliki ljagu Ubisoftu kao izdavaču.**

ite ove nedostatke koje Resident Evilu 4 oduzimaju bar polovinu od ukupne atmosfere, pred vama će se ukazati verovatno najbolja igra u serijalu. Umesto klasičnog zapleta koji uključuju borbu za zombijima, ovoga puta naćićete se u jednom izolovanom španskom selu sa zadatkom da spasete kćerku američkog predsednika, koja je zadnji put viđena upravo tamo. Čovek kome je poveren zadatak je bivši policajac a sada vladin agent Leon Kennedy (koga su igrači upoznali još u Resident Evilu 2) a zadatak probijanja pored stotine pomahnitalih starosedelaca i raznih dvonožnih

i četvoronožnih akrepa je sve samo ne lak. Specifičnosti ovog nastavka vezane su prevashodno za unapređenja u izvođenju, što se konkretno odnosi na kameru koja je praktično smeštena na ramenu glavnog junaka. Iako to na papiru ne deluje kao naročito praktično rešenje i u početku stvara konfuziju, efekat koji se postiže je zaista dobar, a preglednost nikada ne trpi mnogo zbog toga. Sam komandni sistem ipak je samo evolucija ranijih Resident Evila, pa veterani serijala neće imati puno problema da se na njega priviknu. Navigacija je svakako lakša ali su neki arhaični principi još uvek sačuvani, npr. to da ne postoji strafe ili mogućnost pucanja dok se krećete, što vas čini veoma ranjivim pri sukobima sa većim brojem protivnika. Uglavnom, ako ste proveli nebrojene sate uz neke prethodne delove, sve ovo će vam se sigurno dopasti, dok će početnicima zbog pomalo rogobatnog sistema biti potrebno vreme da se uhodaju. Dodatni problem svakako predstavlja činjenica da je bez dual analog džojpeda igranje vrlo mučno, jer uopšte nije implementirana podrška za miša, koji bi doduše, nišanje verovatno učinio prelakim. U svakom ►





## Nada umire poslednja

**P**C igrači verovatno ipak neće biti trajno osuđeni na očajnu grafiku, i to ne samo zbog najavljenog zvaničnog patcha, već i zbog ozbiljnog angažovanja igrača koji već nedeljama rade na ubacivanju kvalitetnijih tekstura koje će zameniti postojeće. Rezultati njihovog rada su veoma obećavajući, što se može videti i po ovoj slici (obratite pažnju na izgled police za knjige). Ceo postupak je doduše vrlo mukotrpan, ali za očekivati je da ovaj projekat ipak bude kompletiran u doglednoj budućnosti, o čemu ćemo vas svakako obavestiti. Za najnovija dešavanja na ovom planu, predlažemo da posetite <http://boards.gamefaqs.com/gfaqs/genmessage.php?board=931851&topic=33479835>

dostatke i pruže mu šansu ili igračima sa slabim konfiguracijama, dok svima ostalima ipak preporučujemo da sačekaju famozni patch ili nabave neku od verzija za konzole koje su svakako daleko bolje. Ovakav kakav je RE4 samo dokazuje koliko većina japanskih kompanija zanemaruje PC



slučaju već su se pojavili nezavisni patchevi koji rešavaju ovaj problem.

Struktura igre ipak je očuvana, pa u Resident Evilu 4 kao i ranije rešavate sitnije logičke probleme, borite se sa tonama protivnika i vrlo maštovitim glavnim neprijateljima, koji predstavljaju jednu od najsvetlijih tački igre. Za pohvalu je i integracija Separate Ways moda u kome kontrolisate Adu Wong (takođe prisutnu u serijalu od njegovog drugog dela) i koji je po nama možda i zanimljiviji od glavnog scenarija.

Jeziva atmosfera je ipak dobrim delom izgubljenja, pa ovaj nastavak ni izbliza ne može da vas uplaši na način koji je to radio npr. prvi Resident Evil. Zbog toga, mislimo da RE4 i nije survival horror, nego pre akciona igra sa elementima istraživačkog žanra, što je dobro ili ne, već u zavisnosti od toga

šta volite.

U ovom trenutku, Resident Evil 4 možemo da preporučimo samo fanatičnim obožavaocima serijala koji će jedini uspeti da zanemare navedene ne-



### PLAY! QUICK FACTS

**Platforma:** PC

**Za:** daleko bolje izvođenje nego u prethodnicima, impresivni glavni protivnici

**Protiv:** potpuno uništena grafika, jedan od najlošijih portova u prethodnih 5 godina

**Minimalna konfiguracija:** Pentium IV 1,6 Ghz, GeForce 6200 ili ekvivalent, 512MB RAM-a

**Test konfiguracija:** Athlon 3000+, GeForce 7600GS golden sample, 1GB RAM-a, nema usporavanja ni u najvišim rezolucijama

**Kontakt:** [www.capcom.com/re4/gui.html](http://www.capcom.com/re4/gui.html)

**Cena:** 40 evra.

tržište, za razliku od kolega sa Zapada koji već godinama uglavnom bez greške portuju svoje hitove sa konzola i to sa mnogo manje kašnjenja. Da će im se to jednom obiti u glavu, nismo baš sigurni.





Maxis/ EA Games

# The Sims 2 Seasons



Voleli ih ili ne, tek Simsi su postali globalni igrački fenomen još od kada su se pre više od pola decenije pojavili na PC-ju. Kako se ispostavilo, genijalno delo Willa Wrighta i kompanije Maxis preraslo je u mamutsku franšizu iznedrivši jedan zvaničan nastavak i preko 10 ekspanzija koje su i inače kompleksan i zahtevan gameplay dodatno produbili. ►



Dina Callente

OCENA **83**





Svako doba ima svoje specifičnosti i snažno utiče na život Simsa, pa je tako leti fokus na druženju i zabavi,

**P**ošto se igračima očigledno dopada ideja da se The Sims 2 na ovaj način osvežava, onda i ne čudi podatak da je Seasons već peto proširenje igre. Na svu sreću, njegovi prethodnici (University, Nightlife, Open for Business i Pets) ostavili su dobar utisak, pa ovakav koncept očigledno ima svoje opravdanje. U neku ruku, Seasons je prilično unikatan, jer donosi uglavnom krupnija unapređenja u izvođenju i ne fokusira se toliko na mikromenadžment kao njegovi prethodnici, što je za svaku pohvalu.

Već po nazivu ekspanzije lako je zaključiti da je akcenat stavljen na promenu godišnjih doba čiju smenu možete u potpunosti kontrolisati. To uključuje opciju da konstantno postavite recimo leto, ili da pravite čudne smene (npr. zima, leto, proleće, jesen). Svaka sezona traje 6 dana, što je po nama i nekakav optimum, jer je potrebno dosta vremena da bi se izvrstila jedna kalendarska godina (naravno, ako se odlučite za kontinentalnu klimu).



na jesen su veće šanse za promociju na poslu i izgrađivanje sposobnosti, zimi radite na učvršćivanje porodičnih veza, a proleće naravno podstiče traženje partnera. Sa druge strane, različiti vremenski uslovi koji su konačno integrisani u igru (bili su planirali još u The Sims 2) imaju samo kozmetičku ulogu, što je i jedina ozbiljna zamerka koju smo uspeali da primetimo. Ono što takođe može da se smatra značajnom novinom jeste mogućnost gajenja voća i povrća (koje obuhvata sve faze, od određivanja parcele do sadnje, đubrenja, čupanja korova i zalivanja) kao i pećanja ribe, a ovako dobijenu hranu možete iskoristiti za sopstvene potrebe ili je prodati. Ako ste kojim slučajem imali priliku da igrate odličan serijal Harvest Moon (uglavnom vezan za Nintendove konzole), ceo koncept biće vam vrlo poznat.

Uvedena je i nova, naravno humanoidna rasa pod imenom Plantsim koja daje posebne bonuse pri uzgajanju biljaka, a i ne zahteva toliko pažnje kao obični Simsi, jer ima samo tri motivatora, ali i svega 3 životne faze. Interesantno je da Plantsim nastaje od običnog Sima preteranom upotrebom pesticida ali i da se kupovinom odgovarajućeg napitka on može povratiti u normalno stanje. Sitnijih unapređenja kao i uvek ima bezbroj, a ona najbitnija obuhvataju izgradnju novih objekata (recimo staklenika ili preskupog klizališta), posebnu odeću za

svako godišnje doba, 6 novih zanimanja (možete biti profesionalni gamer!) kao i mogućnost da odredite posebnu frizuru svakom od likova u zavisnosti od aktivnosti kojom se bavi, što će svakako barem malo uticati na pojednostavljenje već vrlo komplikovanog izvođenja.

## Još jedno mišljenje

**Z**a ovu priliku, zamolili smo Stefana Kokovića (sa kojim smo uradili intervju pre nekoliko brojeva vezan upravo za Sims 2 modifikacije) da nam iznese svoje utiske o Seasons-u:

„Savršeno je uživati u godišnjim dobima. Grejati se zimi pored vrelotopiva kamina i slušati pucketanje vatre. Hvatati šarene leptire, središati baštu i vrt u proleće. Sunčati se, kupati i organizovati žurke na plaži leti, a zatim provoditi sate pečajući na jezeru u jesen uz zvuke hladne kiše. Sve ovo je sada moguće u The Sims 2 Seasons, novoj ekspanziji najprodavanije upravljačke simulacije na svetu. Season je za sada jedan od najvećih projekata kompanije Maxis – u njemu postoji mnoštvo novih frizura, odeće kao i animacija, objekata i opcija. Vaši likovi će moći da uživaju u novim godišnjim dobima! Zaista, jedna od najboljih ekspanzija za The Sims 2 do sada.“

Tradicija koja je počela još sa prvom The Sims 2 ekspanzijom je nastavljena, pa se tako i u Seasons-u našlo nekoliko popularnih pesama prepevanih na Simslish, gde za oko prvo zapadaju Lilly Allen – Smile ili The Veronicas – When it All Falls Apart. Simpatično, čak iako niste ljubitelj mainstream zvuka. Seasons je verovatno najbolja ekspanzija za The Sims 2 do sada i od nas ima toplu preporuku.



**Platforma:** PC

**Za:** izražen uticaj godišnjih doba na izvođenje, nova rasa, gajenje biljaka

**Protiv:** padavine poput kiše ili snega su samo kozmetičke prirode

**Minimalna konfiguracija:** Pentium III 1,3Ghz, GeForce 440 MX, 512 MB RAM-a

**Test konfiguracija:** Athlon 3000+, GeForce 7600GS golden sample, 1GB RAM-a, stabilan frame rate sa maksimumom detalja u 1280x1024

**Kontakt:** thesims2.ea.com/about/ep5\_index.php

**Cena:** 30 evra.



Eidos Hungary /  
Eidos

# Battlestations: Midway

## Ta divna, bezbedna osrednjost

**Battlestations: Midway** je igra koja je vrlo nezahvalna za opisivanje. U pitanju je jedan od onih naslova koji se od ostalih ne izdvajaju ni po čemu, bilo dobrom ili lošem. To znači da o njemu i nema tako puno da se kaže, no njegovi stvaraoci će verovatno biti zadovoljni manjkom ozbiljnijih (loših) kritika.



**N**ažalost – a to se vrlo lako zaključuje iz naslova – ovo je još jedna igra na temu Drugog svetskog rata. Još jednom ćemo da se vratimo u prošlost, ali, hvala nebesima, ovaj put ne u ulozi sirotog prašinaru koji je na front poslat da sve odradi sam. Ovom prilikom, borićemo se na moru, gde na raspolaganju imamo praktično sve što pomorske bitke imaju da ponude: razarače, krstarice, podmornice, nosače aviona, avione... Da, sve je strpano u

jednu igru, pa nemojte da preskačete tutorijal, koji nas je pomalo izbacio iz takta svojim sporim izvođenjem.

Kampanja se vrti oko moreplovca Američke ratne mornarice Henrija Vokera, koji je isfrustriran mirnim životom i manjkom akcije. I, dok on kuka o tome kako mu je život dosadan, Japanci pripremaju napad na Bisernu luku. U tome se sastoji i prva misija kampanje, gde vaš zadatak da ratnim čamcem odete do broda na koji ste prekoman-

dovani prekida poveća grupa agresivnih Japanaca. Tada ćete primetiti i jednu od mana ove igre – misije su isprekidane video zapisima. Istina, video sekvence lepo izgledaju, sa – opet – osrednjom glasovnom glumom, no stekli smo utisak da filmova jednostavno ima previše. Uostalom, od nešto više od 5 gigabajta, koliko igra zauzima na disku, preko 3 odlazi na filmove, što govori dosta toga. Osim toga, misije su organizovane tako da "preskačete" iz jednog tipa vozila u ►



drugo, kako biste ispunili ciljeve. Ovo lako dovodi do konfuzije, kada više jednostavno ne možete da pohvatate konce i shvatite zašto ste malopre upravljali razaračem, a sada odjednom iz aviona bacate torpedu na protivnički nosač aviona. Doduše, kompletnom situacijom može da se upravlja sa taktičke mape, kada igrač izdaje naređenja, a veštačka inteligencija ih izvršava (i to sasvim pristojno), ali strateški deo igre je previše jednostavan da bi bio zabavan na duže staze.

Zapravo, glavna osobina ove igre i jeste njena jednostavnost. Komande i interfejs su jednostavni, a i sam koncept ratovanja je uprošćen do krajnjih granica. Municije uglavnom ima beskonačno mnogo, baš kao i goriva, a i brodovi igrača, koji su glavna udarna snaga u ovoj igri, su vrlo, vrlo žilavi. Protivnički avioni padaju kao muve, dok sa druge strane, podmornice imaju četiri predefinisana nivoa dubine na kojima mogu da plove, i to je to. Da bi se stvari malo zakomplikovale, uvedene su formacije i komandovanje istima. Igrač direktno upravlja jednim vozilom u datom momentu, dok ostalima izdaje naređenja preko tastature. U većim bitkama, kada broj jedinica naraste, naređenja se uglavnom izdaju preko već pomenute taktičke mape. Tako, kada znate šta se dešava, preskakanje sa jednog zadatka na drugi i može da

bude zabavno.

Sve ovo je još bolje u režimu za više igrača, u kom može da učestvuje najviše osam ljudi odjednom. Ima devet mapa, koje su skoro sve preuzete iz singleplayer dela i nisu baš najsjanije balansirane. Jedna strana praktično uvek ima prednost, pa je na drugoj ekipi da tu prednost anulira. Svaka strana ima svoju flotu, pa što više igrača igra, to će svaki od njih imati manji deo te flote na raspolaganju.

Što se tiče tehničke strane, igra je i tu uglavnom prosečna. Grafika je na momente lepa, a na momente stvarno loša. Tako, na brodovima ćete videti posadu koja se bavi svojim poslom, no kada neki mornar odluči da sa palube ode unutra, samo će proći kroz nacrtana vrata na zidu. Takođe, na modelima su oštećenja od bitke uglavnom jedva primetna. Površina vode izgleda sasvim lepo, čak i na nižim grafičkim podešavanjima. I sa zvukom je ista priča, koji spada u prosek onoga što se danas nudi na tržištu. Eksplozije i zvukovi oružja zvuče sasvim solidno, a muzika je nekako "herojska", ako znate

šta mislim. Lep detalj je to što japanske jedinice komuniciraju na japanskom jeziku. Nažalost, upravljanje avionima pomoću tastature i miša je vrlo teško i za taj deo je stvarno potreban gamepad. Sa brodovima i podmornicama nema tih problema – sve jedinice u igri se ponašaju izrazito arkadno i, iako je



potrebno nešto više od ASDW kombinacije tastera, komande se lako savladavaju.

Inače, osim kampanje, koja ima svega jedanaest misija, tu su i dodatne misije, ukupno još deset, ali su one vrlo slične onima u kampanji. Jedina razlika je što u njima možete da upravljate i sa japanskim jedinicama. Ipak, sve ovo znači da je kampanja previše kratka (može da se završi za nekoliko časova), a sveukupno singleplayer iskustvo pomalo razočaravajuće. Dodajmo tome i bezveznu priču i lošu glasovnu glumu koja prati glavnog lika na njegovom putu od regruta do kapetana nosača aviona i utisak o ovom delu igre je kompletan.

Šta reći za kraj? Za offline iskustvo, jedino što ova igra može da ponudi je to što uvek možete direktno da se umešate u bitku, ako stvari ne idu očekivanim tokom. Ako ste oduvek želeli da postanete jedan od vojnika u Company of Heroes, onda i imate razloga da probate ovu igru, ali ne očekujte previše. Režim za više igrača deluje malo bolje, mada je za to u ovoj igri potrebno pravo društvo, više nego u nekim drugim naslovima. Ukratko, ovo nije igra koje ćemo se svi sećati, već zabava na kratke staze.

Miloš Milanović



**Platforma:** PC

**Za:** Jednostavno i relativno zabavno, mada malo previše arkadno.

**Protiv:** Ne donosi ništa stvarno novo, kratka singleplayer kampanja.

**Minimalna konfiguracija:** 2.0GHz, 512MB RAM, 64MB DX9 grafika

**Test konfiguracija:** AthlonXP 2600+, 1GB RAM, Radeon 9800 Pro 128MB. Igra je radila sasvim pristojno na visokim podešavanjima.

**Kontakt:** [www.battlestations.net](http://www.battlestations.net)

**Cena:** 27.99 evra.



# Tortuga Two Treasures

**Thomas "Hawk" Blythe, kapetan čuvenog piratskog broda "Hawkwind", u sklopu flote još poznatijeg Crnobradog gusara je bio siguran da sve ide kako treba. Ljudi su ga se plašili, ruma je bilo u izobilju, blaga sasvim dovoljno, a trenutke odmora je delio sa prelepom vudu sveštenicom Sanguom. Nažalost, određena crta naivnosti u njegovom karakteru je bila dovoljna da se sve preokrene. Ko bi normalan verovao Crnobradom, najsurovijem gusaru na Karibima?**

Hawk mu je verovao, i to je bila velika greška... Jednostavna misija na koju ga je Crnobradi poslao, a u sklopu potrage za legendarnim blagom kapetana Morgana se završava tako što Sangua gine, Hawk gubi svoj brod i ostaje zatočen. Srećom, ćerka guvernera Port Royala očigledno zna nešto o misterioznoj prošlosti našeg kapetana, pomaže mu da započne beg iz zatvora, potragu za Hawkwindom, osvetu nad Crnobradim i konačno nalaženje Morganovog blaga.

Tortuga Two Treasures je pokušaj Ascarona, firme koja je pre svega

poznata po strategijama i simulacijama, da izda igru koja je pre svega akcija. Izabrali su pravo mesto i vreme za radnju, ali je problem što je igra koju su izdali nešto slabija od očekivanog. Nije loša toliko da je pirat u vama natera na šetnju po dasci i skok u čeljusti lokalne ajkule, ali nije ni blizu dobra kao lična pećina sa blagom.

Igru možemo podeliti u tri celine,

misije na tlu, misije na vodi i filmiće koji povezuju priču. Potpuno ujednačen je samo zvuk. Zvučni efekti su odgovarajući u svakoj situaciji, muzika je odlično uklopljena sa igrom, a glumci koji daju glasove likovima rade svoj posao kako treba. Filmovi između misija



su rađeni u engineu igre i izgledaju prilično dobro, mada je manjak poligona, naročito na šakama, vidljiv, a i pomalo drvenasta animacija ume da pokvari utisak. Dijalozi su dovoljno atmosferični, ali nisu baš najbolje napisani, i likovi često izgovaraju potpuno nepotrebne rečenice kako bi igrač saznao ponešto o njihovoj istoriji.

Misije na vodi su najbolji deo Tortuge. Grafika je sjajna, a dominira vrlo prirodna voda i sjajan prelaz doba dana. Možete upravljati sa nekoliko različitih modela, koji su izuzetno detaljno modelirani. Čak se vide i članovi posade koji trče po palubi, a





moгу čak i da padnu u okean. Onda ih treba pokupiti brodom pre nego što do njih stignu gladne ajkule. Upravljanje brodom i borba su vrlo jednostavni. Jedra je moguće dizati i spuštati što utiče na brzinu broda, brzina kretanja utiče na brzinu skretanja. Ispaljivanje đuladi je moguće kada je protivnički brod u dometu, a najbolje je stisnuti pucanje u trenutku kada je nišan zelene boje. Po površini su razbacani, i ostaju iza potopljenih brodova, sanduci sa raznim stvarčicama koje će vam olakšati piratstvo. Možete pokupiti nova jedra i daske za popravku broda, zlatnike... U njima ćete naći i par specijalnih poteza kao što su, na primer, ostavljanje eksplozivnih burića na put protivniku (pazite na fitilj!) i bacanje mamca za Krakena u okean. Ovo drugo će iz dubina dovesti gladnu džinovsku hobotnicu koja vrlo lako može da uhvati protivnički brod (ali i vaš ako se ne pomerite) u svoje pipke što znatno olakšava borbu. Postoje i misije u kom Hawk sam vozi čamčić i pokušava da izbegne protivničke patrole. Nažalost, u tim misijama je važno samo biti brz i izabrati dobar put, pošto će vas protivnici primetiti čim im uđete u radijus bez obzira na to da li i mogu da vide čamac.

Daleko lošije su misije na tlu i one će odbiti mnoge igrače. To

što su poptuno linearne i nije neki problem, u pitanju je akciona igra. No, ne postoji nikakva interakcija sa NPC karakterima, a sistem borbe je, jednostavno rečeno, vrlo loš. I pored par specijalnih poteza, sve što vam je zapravo na raspolaganju je besomučno kliktanje levim dugmetom, uz trud da se okrenete tako da zahvatite što više protivnika odjednom, ili da dovoljno brzo pritrčite osobi koja je naoružana kuburom. Loše zamišljena kamera oduzima Hawk-u mogućnost da se kreće u stranu ili unazad, tako da ćete često okretati leđa protivniku bez razloga. Utisku ne

pomaže ni grafika, koja iako simpatična, nije vrhunska, a animacije su tromе. Ni fizički model ne oduševljava, iako igra koristi Aegia Physx, koji u poslednje vreme postaje sve popularniji. Trgovine, naravno, nema, ali je između dve misije, pored posmatranja statistike, moguće kupiti robu koja može da pomogne u daljoj igri.



Sve u svemu, simpatičan pokušaj koji će naći svoju publiku, ali svakako ne vrhunski naslov. Trud oko detalja, kao što je pomenuta posada, zatim brod duhova koji vas progoni i krade duše pirata... Kao i borbe na vodi su pomalo bačene u senku preteranom linearnošću i lošim sistemom borbe na tlu. Ipak, u pitanju je zabavna akciona igra koju vredi makar probati.

Luka Zlatić



**Za:** Odlična grafika na moru. Mnoštvo simpatičnih detalja. Prilično zabavna igra.

**Protiv:** Tragičan sistem borbe na tlu. Potpuna linearnost.

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 1,7GHz, 512 MB RAM-a i grafička kartica koja podržava pixel shadere 1.1.

**Test konfiguracija:** Athlon X2 3800+, 1 GB RAM-a i 7600GT su više nego dovoljni da prikažu Hawkave avanture u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima i AA/AF podešavanjima.

**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Cena:** 1999 dinara



# SVE ZA



# XBOX 360™



Extreme CC, Živka Davidovića 13, Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383

[www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu), [distribucija@extremecc.co.yu](mailto:distribucija@extremecc.co.yu)

**EXTREME**  
COMPUTER CORNER





# Blista Wii povratak!

**1985. je bila ključna za sudbinu konzola – totalni krah koji je samo godinu dana ranije izazvao dotadašnji lider Atari svojoj poslovnom politikom, mnoge je naveo na prognoze da industrija zabavnog softvera nema bogzna kakvu budućnost. A onda se na tržištu pojavio Nintendo Entertainment System (NES) čiji je tvorac bila japanska kompanija do tada poznata van matične zemlje uglavnom po par uspešnih naslova za igračke automate.**

**B**ez obzira na prosečne tehničke karakteristike čak i za svoje vreme, Nintendo je publiku privukao revolucionarnim kontrolerom - džojpedom i desetinama fantastičnih igara (Super Mario Bros. serijal, Legend of Zelda, Metroid, Final Fantasy i mnoge druge) što je sve zajedno rezultovalo prodajom preko 60,000,000 primeraka konzole i još važnije, vratilo igračku industriju na noge. Međutim, od tada pa nadalje stvari su bile sve gore za proizvođača iz zemlje izlazećeg sunca. Daleko od toga da je SNES bio loš, ali ostaje činjenica da nije bio ni približno dominantan kao njegov prethodnik. Dno je ipak dotaknuto sa Nintendo 64 koji je zbog nesretnog izbora medijuma (kertridži vrlo ograničenog kapaciteta) definitivno oterao mnoge razvojne timove ka drugim platformama. GameCube je sa druge strane ipak predstavljao znak da se nekadašnji gigant budi, iako ni približno nije uspeo da se nametne tržištu kao PlayStation 2. Međutim, za uvek ambiciozni Nintendo, spori povratak na vrh nije opcija, a to vrlo dobro demonstrira njihov novi proizvod, Wii.

Kada je prvi put objavljen koncept nove Nintendove platforme, bilo je mnogo više skeptika nego onih koji su verovali u uspeh ovog projekta. Mi smo sa druge strane definitivno bili sigurni da je kompanija uradila pravu stvar, jer su njeni čelnici izgleda definitivno uvideli da ne mogu da pobede Sony i Microsoft klasičnog trkom za megahercima i potpisivanjem ugovora sa velikim kompanijama o izradi ekskluzivnih igara za svoj sistem. U situaciji kada bukvalno nema više šta da izgubi, Nintendo se konačno okrenuo onome što ga je proslavilo – inovacijama.

Fizički, konzola deluje izuzetno elegantno, najviše zahvaljujući svojim skromnim dimenzijama i zaista vrhunskoj izradi koja spaja futuristički i retro dizajn u jednom pakovanju, po nama na vrlo dopadljiv način.

Osim konzole, svaki sistem dolazi u paketu sa jednim kontrolerom koji podrazumeva Wiimote i Nunchuck koji se u većini igara koriste kao jedna celina (povezuju se odgovarajućim kablom). Wiimote je glavni upravljački uređaj i kao što mu ime govori, ima oblik

klasičnog daljinskog upravljača, doduše sa vrlo neobičnim rasporedom tastera ali i ugrađenim zvučnikom (koji se u praksi ispostavio kao pun pogodak). Zdrava logika kaže da je Nintendo želeo da približi konzolu i osobama koje do sada nisu pokazivale interesovanje za ovaj vid zabave, pa je ovakav dizajn kontrolera bio potpuno logičan a zapravo i genijalan korak. I Wiimote i Nunchuck se sa konzolom povezuju preko bluetooth konekcije i imaju u sebi ugrađen motion sensor (pokreti se detektuju preko infrared konekcije) koji se izuzetno dobro pokazao u praksi. Osim konzole i kontrolera, standardno Wii pakovanje uključuje još i neophodne kablove za povezivanje (ako želite progressive scan, moraćete da dokupe poseban za tu namenu), odnosno upustva o povezivanju i korišćenju sistema koja su gotovo izlišna, jer je sve pojednostavljeno do maksimuma. Online podrška je integrisana od starta, doduše samo ako ste (ne)sretni korisnik wireless konekcije, dok će svi ostali morati da dokupe opcione adaptore (naravno, u obzirom dolaze samo širokopojasne konekcije).



Glavna zvezda sistema i ono što dominira u iznenađujuće agresivnoj marketinškoj kampanji je upravo revolucionarni upravljački uređaj, i nimalo nas ne čudi što je to tako. Bez obzira na to koliko ste vremena do sada proveli uz miša, tastaturu ili džojpede, privikavanje na Wiimote i Nunchuck je izuzetno brzo, baš zahvaljujući njihovoj jednostavnosti. Motion sensor tehnologija je fenomenalno implementirana i naći će veliki primenu u dosta žanrova a što je najvažnije, dozvoljava vam da se uživate u zabavu koliko vi želite, dakle sedeći u udobnoj fotelji ili na nogama uz punu simulaciju pokreta na ekranu. Druga varijanta je svakako mnogo interesantnija a i korisnija, o čemu svedoče primeri mnogih ljudi za koje je Wii postao savršeno sredstvo za mršavljenje!

Ono što sa druge strane predstavlja ogroman adut konkurencije jesu hardverski potencijali sistema, za koje je teško reći da su pristojni. Na to upućuju već pomenute skromne dimenzije sistema (44mm širina, 157 mm visina, 215 mm dužina) i težina od svega 1,2 kg. Za početak, pomalo tragično deluje odluka da Wii ne podržava čak ni odlazeći DVD standard, a verujemo da njegova integracija s obzirom na starost tehnologije ne bi značajno povećala cenu proizvodnje. Na svu sreću, čelnici kompanije su najavili da će se već tokom ove godine pojaviti verzija konzole koja će rešiti taj problem, ali pitanje je kako će na to reagovati vlasnici prve generacije sistema, ako se ispostavi da upgrade neće biti moguć, ili bar ne na standardan način, update-om firmware preko Interneta.

Veći problem svakako predstavljaju same performanse koje nisu ni približne onome što nude PlayStation 3 ili Xbox360. Po nekim informacijama, Wii je tek dva puta jači od više od 5 godina starog GameCube-a, što može da predstavlja veliki problem u narednim godinama i još tragičnije, limitira kreativnost razvojnih timova

koji neće moći da sprovedu sve svoje ideje u delo, makar ne na način na koji su želeli.

Iako može da se koristi na HDTV ekranima, Wii ne vidi veliku korist od njih, jer je najveća podržana rezolucija 480 progressive odnosno 576 interlaced što je daleko manje od 1080 progressive koje podržavaju i Sonyjev i Microsoftov proizvod. Činjenica je da klasični CRT ekrani još uvek zauzimaju daleko najveći deo tržišta, ali i da ga rapidno gube, pa će već tokom naredne 2-3 godine, odsustvo ozbiljnije podrške za LCD i Plasma ekrane postati dosta izražen problem (jednostavno, ne želite da znate kako 480p izgleda na widescreen ekranima od preko 30 inča). Bez obzira što mnogi ove probleme žele da stave u zapečak, mislimo da to ipak nikako neće biti moguće i da je Nintendo jednostavno morao da vizuelne kapacitete koliko-toliko uskladi sa trendovima koje nameću konkurenti. Ipak, stvari se mogu posmatrati i iz druge perspektive - Nintendoova filozofija sugerise da publici kojoj se Wii obraća grafika nije toliko važna, odnosno da će ovom odlukom svakako dobiti mnogo više potencijalnih kupaca nego što će je izgubiti. Sadašnji trend prodaje koji je zaista fenomenalan za sada ipak obezvređuju sve zamerke koje smo izneli, ali teško je sa sigurnošću tvrditi da će Wii biti ovako dominantan i za 2-3 godine.

Kada je reč o modčipovima koji često odlučuju o sudbini neke konzole u našoj zemlji, treba reći da su oni već počeli da se pojavljuju i to prilično masovno, da omogućavaju igranje backup kopija GC i Wii igara (dumpovi ovih drugih uveliko se mogu pronaći na netu) kao i da rade u stealth režimu (odnosno, online servisi ne mogu da ih detektuju). U svakom slučaju, na ovom planu budućnost Wii-ja je po svemu sudeći, izuzetno svetla.

Posle svega, veoma je teško dati prognozu o krajnjem potencijalu Wii – bez obzira što mu na ruku nikako ne ide prosečan hardver, činjenica je da se Nintendo obraća potencijalno dalekom većoj publici od svojih konkurenata uz cenu koja je daleko niža od Xboxa360 (svega 250 evra), a pogotovu PlaySta-

tiona 3. Ako uz to softverska podrška bude vrhunska, sa odličnim izborom ekskluzivnih igara (priznaćete, pored vizuelne raskoši PlayStationa 3 i Xboxa360 teško da će se bez obzira na kontroler nego oduševljavati Wii verzijama multiplatform naslova) koje će do maksimuma koristiti specifični upravljački sistem, velike su šanse da Nintendo postigne pun pogodak. A bilo je i vreme!

## Zašto baš Wii?

Sve do neposredno pre E3 sajma u Los Angelesu Nintendoova nova konzola bila je poznata pod imenom Revolution, za koje su mnogi bili sigurni da se neće menjati. Ipak, kako je malo toga na ovom sistemu konvencionalno i ime mu je promenjeno u ono pod kojim ga znamo danas. Pritom, iz japanske kompanije stalno ponavljaju da je pun naziv platforme samo Wii, nikako Nintendo Wii i da je jedina pravilna množina Wii sistemi (Wii systems) ili Wii konzole (Wii consoles), nikako Wii-ovi (Wiis na engleskom). Dva slova i u nazivu konzole trebalo bi da simbolizuju dve osobe i predstavljaju okupljanje igrača, baš kao i njene unikatne kontrolere. Zvanično objašnjenje izgleda otprilike ovako: "Wii zvuči kao 'we' što upućuje na to da je konzola za svakoga. Wii će lako upamtiti ljudi širom sveta, bez obzira na jezik koji govore. Nema zabune. Nema potrebe za skraćenicama. Samo Wii."





## Wii Sports

Naslov koji se isporučuje uz svaku Wii konzolu zapravo nije klasična igra, nego demonstracija mogućnosti same konzole i u sebi obuhvata tenis, golf, bejzbol, kuglanje i boks. Igre su izuzetno pojednostavljene ali i pored toga mogu da budu veoma zabavne, naročito u modu za više od jednog igrača (naravno, zbog specifičnosti sportova, samo kuglanje i golf dozvoljavaju multiplayer preko jednog kontrolera kroz tzv. hot seat režim). Na nas su najbolji utisak ostavili upravo boks koji može dobro da vas izmori ukoliko se previše uživate i golf za koji je Wiimote kao stvoren. S obzirom da je u pitanju kao što smo rekli, pre demonstracija nego prava igra, grafički i zvučni kapaciteti su skromni, ali tome ne treba pridavati veliki značaj.



## Wiizuelne i ostale karakteristike

### Procesori

CPU: PowerPC baziran na Broadway procesoru, izrađen u 90nm SOI CMOS procesu, radi na 729Mhz (pretpostavka, zvanično nije potvrđeno)

GPU: ATI „Hollywood“ GPU izrađen u 90nm CMOS procesu, radi na 243Mhz (opet pretpostavka, nema zvaničnih informacija)

### Memorija

- 88 MB glavne memorije (24MB interne 1T-SRAM integrisane u grafiku, 64MB eksterne GDDR3 SDRAM memorije)
- 3 MB GPU memorije za teksture

### Portovi i povezivanje

- Podrška za do 4 Wii kontrolera (povezivanje preko Bluetootha)
- 4 ulaza za Nintendo GameCube kontrolere (jedan se može koristiti u kombinaciji sa 4 Wii kontrolera u multiplayeru za 5 igrača)
- 2 ulaza za Nintendo GameCube memorijske kartice
- Slot za SD memorijsku karticu
- 2 USB 2.0 porta
- Ulaz za Sensor bar
- Port za povezivanje na donjoj strani Wii Remote-a
- Mitsumi DWM-W004 WiFi 802.11b/g wireless modul
- Kompatibilan sa opcionalnim USB 2.0 adapterom kao Ethernet LAN-u



### Skladištenje podataka:

- 512 MB ugrađene NAND flash memorije
- Proširenje moguće preko SD memorijske kartice
- Nintendo GameCube memorijske kartice (samo za snimanje statusa Nintendo GameCube igara)
- „usisavajući“ čitač diskova kompatibilan sa Nintendo GameCube i Wii diskovima
- Macronixov Mask ROM

### Video:

- Maksimalna rezolucija 480p (PAL/NTSC) ili 576i (PAL/SECAM), odnos strana 4:3 ili 16:9 (anamorphic widescreen)
- Komponentni (uključujući progressive scan), RGB SCART (samo za PAL), S-Video (samo za NTSC), kompozitni kabl ili D-Terminal

### Audio:

- Glavni: Stereo – Dolby Pro Logic II kompatibilan zvuk
- Kontroler: ugrađen zvučnik

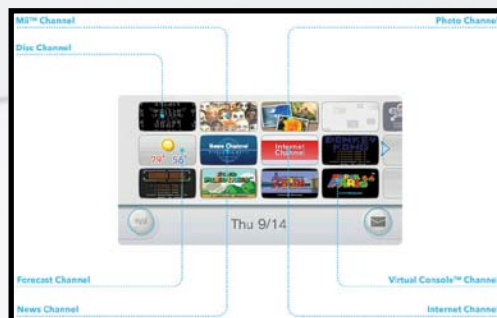
## Wiiše od jedne konzole

Starije igrače posebno će oduševiti odluka Nintendo-a da na Wii-ju omogući igranje hitova sa ranijih generacija igračkih platformi, konkretno sa NES-a, SNES-a, N-64 ali i Mega Drive-a odnosno TurboGrafx-16, MSX-a i Neo-Geo-a! Odziv igračkih kompanija koje su pravile igre za ove sisteme je izuzetno dobar (podršku su između ostalih najavili Namco Bandai, Capcom, Midway Games, Konami, Square Enix, Sunsoft, SNK Playmore, Taito, Tecmo i drugi) a najavljeno je licenciranje čak i onih naslova koje su kreirale kompanije koje odavno više ne postoje. Sve igre se preuzimaju preko Wii Shop kanala i koštaju od 5 evra (NES) do 10 evra (N64). Kao igrački kontroleri mogu se koristiti Wii Remote (ne radi sa SNES i N64 igrama), Classic Controller (univerzalno rešenje, kupuje se posebno) i GameCube kontroler (nije potpuno kompatibilan sa Mega Drive i TurboGrafx). Naravno, na sve ovo treba dodati činjenicu da je Wii kompatibilan sa svim igrama za GameCube.



## Wii kanali

Korisnički interfejs koji se dobija startovanjem konzole nazvan je Wii Channels i sastoji se od 48 slotova u koje korisnici mogu da drag&drop metodom smeste svoje omiljene „kanale“, kako ih je Nintendo nazvao. Ono što ćete ugledati po prvom startovanju konzole je Disc Channel (startovanje Wii ili GameCube igara), Mii Channel (kreiranje sopstvenog online portreta), Photo Channel (za rad sa digitalnim fotografijama), Forecast Channel (pristup online prognozi vremena), News Channel (čitanje najsvežijih vesti iz sveta), Wii Shop Channel (kupovina Wii poena koji se koriste za download starih igara na Virtualnu konzolu ili Opera browsera), Internet Channel (pregledanje Internet sadržaja preko Opere, postoji podrška za Macromedia Flash) i Wii Message Board koji služi za ostavljanje poruka drugim članovima porodice ili slanje teksta odnosno slika na mobilni telefon.





SCENA 91

# Bully



**Prateći svih ovih godina igre koje dolaze iz Rockstara, odnosno njegovih brojnih divizija, možemo reći da ih po pravilu krasi dve stvari – kontroverze (kojih ima dovoljno da im posvetimo poseban tekst) i vrlo visok kvalitet koji uvek rezultuje hvalospevima kritike ali i vrlo visokim tiražima, nedostižnim za 99% konkurenata. Ista stvar se može konstatovati i za Bully (odnosno Canis Canem Edit kako glasi njegov alternativni naziv), sigurno jedan od poslednjih ekskluzivnih naslova za PlayStation 2 ovako**

**G**lavni junak igre je Jimmy Hopkins, problematični 15-togodišnjak koji je zbog ponašanja već izbačen iz nekoliko škola. Stvari nikako ne poboljšava činjenica da živi sa majkom i omraženim očuhom koji smatraju da je za njega Bullworth Academy najbolje mesto za boravak dok njih dvoje provode svoj polugodišnji medeni mesec na krstarenju. Naravno, ova škola smeštena negde u Novoj Engleskoj ne podnosi slabiće, pa će Jimmy tokom boravka u njoj morati da se izbori za poštovanje raznih frakcija poput onih koje čine lokalni bogatuni

(preps), štreberi (nerds), siledžije (bullies) i drugi. Svi koji su igrali ranije Rockstarove hitove poput Grand Theft Auto-a ili The Warriors prepoznaće mnoge elemente iz ovih kulturnih naslova, počevši od osnovne strukture. Suština igre, i glavni izvor zabave su na desetine glavnih (obaveznih) misija – u njima će se od vas tražiti da pomažete drugim đacima i profesorima, terorirate sve oko sebe, bijete se sa nabeđenim siledžijama, boksujete i radite još zaista mnogo toga kako biste poboljšali sopstveni status. Najlepše od svega je izvođenje – dosta glavnih zadataka ima vrlo specifičan kontrolni sistem, pa se može reći da Bully u sebi objedinjuje veliki broj mini igara koje vam uvek drže pažnju. Osim toga, tu su i opcioni questovi koji su često vrlo kreativno osmišljeni, a i svakako olakšavaju dalje napredovanje u igri. Uopšte, na ovako malo prostora jako je teško i iole prepričati šta sve možete da radite u Bullyju, odnosno kolika je maštovitost razvojnog tima. U tom segmentu, ovaj naslov blista kao i bilo koji GTA, možda čak i više s obzirom da je u pitanju unikatno iskustvo, zapravo

ideja koja je tek sada prvi put pretočena u praksu. Osećaj nije isti kao kada prvi put probate Tetris ili neki Super Mario Bros., ali iskreno i nije daleko od toga.

Kada je reč o balansu težine, mislimo da je tu odrađen dobar posao, mada neki problemi postoje – prvo, naš subjektivni utisak jeste da je igra prilično laka – ogromnu većinu misija savladate iz prvog pokušaja, a broj „koski“ je neuporedivo manji od gotovo apsurdno lakih zadataka (recimo, šišanja trave). Jedina poteškoća zapravo može da bude da shvatite šta se od vas tačno očekuje, pogotovu ako ste strogo ograničeni vremenom.

Upravljački interfejs je naizgled kompleksan, ali već nakon nekoliko prvih misija uvidećete da je savršeno logičan. Najviše nam se svidelo kako su realizovani fizički obračuni – Jimmy svakako nije borilačka mašina ali je u stanju da se kvalitetno razračuna sa protivnicima koristeći raznovrsne napade (koje stižete





pomažući lokalnoj skitnici, vijetnamskom veteranu) ali i oružja poput vrlo korisne pračke ili petardi koje vrlo brzo „smiruju” svakog ko vam pravi probleme. Sukobi ipak donose probleme – ukoliko vas nadzornici opaze dok terorizirate druge učenike, odvešće vas kod direktora, ali to sa sobom i ne nosi bogzna kakve posledice (osim oduzimanja potrošnih „dobara”). I pored svega rečenog, Jimmy nije predstavljen kao negativac – iako možete do mile volje da bacate u kantu za otpatke likove koji vam se ne sviđaju, ili da obijate ormariće, glavni i sporedni zadaci od vas po pravilu zahtevaju da pomažete slabima i obračunavate se lokalnim siledžijama, uz povremene sitne izlete sa druge strane zakona. Sam odlazak u školu na časove nam se nažalost, najmanje dopao – nije problem u tome što je redovno pohađanje nastave dosadno: naprotiv, mini igre poput slagalice, pritiskanja odgovarajućih tastera i slično su vrlo zanimljive i daju vam određene bonuse, ali ćete ih relativno brzo završiti, nakon čega više uopšte neće biti potrebe za daljim aktivnostima na tom polju. Sa jedne strane, to vam omogućava da slobodno isplanirate svaki dan (koji ima striktno trajanje) ali i izbacuje verovatno najvažniji elemenat školovanja...samo školovanje. Nije reč samo o tome da se time šalje loša moralna poruka, nego i da gameplay zbog tog gubi deo svog šmeka. Za grafičku i zvučnu podlogu imamo samo reći hvale – Bully koristi engine na kome su zasnovane sve tri ige GTA serijala za PS2, s tim što je ovde vizualna prezentacija znatno bolja. S obzirom da je okruženje u kome se igra odvija iako veliko ipak znatno manje nego u nastavcima najpopularnijeg Rockstarovog serijala, to i ne treba da čudi. Glavni junaci, a njih ima zaista dosta su vrlo lepo modelovani, a pohvale možemo uputiti i celokupnom dizajnu Bullwortha, odnosno obližnjem gradiću u kome ćete takođe provoditi dosta vremena. Male zamerke zaslužuje samo povremeno opadanje frame rate-a, odnosno animacije pojedinih pokreta koje su mogle biti bolje realizovane. Potpuno originalnoj muzičkoj podlozi i odličnoj glasovnoj



glumi (humor je zaista sjajan!) ne možemo da osporimo ni koliko – sa te strane, Bully se možemo smatrati pravim modelom vrhunske zvučne produkcije i dokazom da ona itekako može pozitivno da utiče na stvaranje dobre atmosfere.

Kada autor ovih redova jednostavno nema prostora da navede sve ono što ga je oduševilo u Bullyju, možete biti sigurni da je u pitanju fantastičan naslov, jedan od onih koje nećete ispuštati iz ruku dok ga ne završite, a za to će vam sigurno biti potrebno barem 40-tak sati. Najvažnije od svega, ovo je igra ne samo za one kojima je dovoljno da njoj vide Rockstar nalepnicu da bi dizali u nebesa već i za sve koji cene svoje slobodno vreme. Izgovor za propuštanje ovako nečega jednostavno ne postoji!

## Kontroverze

Nekada nam se čini da svaka igra koja izađe iz Rockstar studija po inerciji mora da dobije zloglasni status, a Bully je u celoj priči prošao gore nego bilo koji Grand Theft Auto. Osim suludih izjava poznatog borca protiv video igara Jacka Thompsona koji ga je nazvao Columbine simulatorom (po poznatom incidentu u jednoj američkoj školi) i tražio njegovu zabranu, razne grupe su još pre pojavljivanja na tržištu tražile isto zbog navodnog veličanja nasilja, a nekoliko većih distributera je odbilo da ovaj naslov uopšte prodaje, iako su na svojim policama imali nastavke Grand Theft Auto serijala. Stvar je u pojedinim zemljama otišla

toliko daleko da su se pisale peticiju za zabranu (u Belgiji je sakupljeno čak 32,000 potpisa) a u Floridi je čak pokrenut i sudski proces koji se završio povoljno po autore. Epilog? Bully je dobio tek teen, odnosno 15+ rejting, što i nije čudo kada se zna da u njoj nema brutalnog nasilja, ubistava pa čak ni krvi, kao i da je glavni protagonista ipak pozitivan lik koji se kažnjava za kršenje moralnih načela. Ipak, nema podataka kako je ta ista javnost reagovala na činjenicu da od Jimmyja možete stvoriti osobu bi ili gay orijentacije, ali nećemo sad o tome, mada čisto da znate, taj izbor postoji.

## Zvanična prezentacija

Rockstarove igre po pravilu imaju vrhunske multimedijalne prezentacije na Internetu, a isto se može konstatovati i za Bully. Osim nekoliko desetina screenshotova i video materijala, ljubiteljima downloada dostupni su screensaveri i wallpaperi, a putem odgovarajućih opcija možete se upoznati sa samom školom, odnosno njenim pravilima ali i najvažnijim likovima koje ćete sretati tokom boravka u Bullworthu i njegovoj bližjoj okolini. Ipak, preskočite je ako koristite modemsku konekciju, jer se zbog količine sadržaja vrlo sporo učitava.

Nikola Dolapčev



**Platforma:** PlayStation 2

**Za:** originalna ideja, raznovrsno izvođenje, dužina, kompletna zvučna podloga

**Protiv:** zamorno prelaženje velikih razdaljina, česta jurnjava sa vremenom

**Kontakt:** <http://www.rockstargames.com/bully/>

**Cena:** 40 evra



# NHL 2K7

Bez obzira što je u Srbiji hokej oduvek bio na margini popularnosti, dosadašnja praksa nas je naučila da su simulacije ovog sporta ipak prilično popularne kod nas, još od doba prvih NHL igara za 16-tobitne konzole (Sega Mega Drive 2 varijante su bile posebno igrane). Ipak, oduševljenje je pomalo splasnulo proteklih godina, najviše zaslugom EA Sportsa koji je svoj NHL serijal totalno zapostavio, često lutajući u potrazi za pravom formulom kojom će ga unaprediti. Sa druge strane, 2K Gamesov NHL 2K nikada nije imao tih problema, ali se nedostatak kreativnosti poprilično oseća u NHL 2K7, što je nažalost, i bilo za očekivati.

Istorija video igara nas je naučila još nešto – kada sportske igre koje izlaze jednom godišnje na nekoj platformi izgledaju pre kao reciklirane verzije prethodnika (uz osvežene sastave i poneku sitnu novinu) nego kao novi naslovi, znate da je kraj životnog veka te konzole vrlo blizu. NHL 2K7 je upravo pokazatelj tok trenda jer vrlo malo liči na PlayStation 3 i Xbox360 verzije igre – tu pritom ne mislimo na neospornu činjenicu da na next-gen sistemima igra izgleda daleko lepše, nego i na podatak da mnoge inovacije koje se nalaze u njima uopšte nisu

prisutne na PlayStationu 2. Zapravo, ako ste kojim slučajem igrali prethodnika, primetićete koliko su se stvari malo promenile već posle prvog prolaska kroz menije. Na raspolaganju je ponovo mnoštvo modova koji uključuju sezonu, turnir, franšizu ali i seriju mini igara, pa iako nijedan od njih nije nov, možemo biti zadovoljni ponuđenim. Problem

je činjenica da se u njima vrlo malo toga izmenilo, što se posebno odnosi na sezonu koja je praktično ista.







Franchise mod je donekle unapređen, ali i dalje pati od nekih sitnijih nedostataka vezanih za salary cap (količinu novca koje timovi smeju da potroše na članove tima) i trejdrovanje igrača. Samo izvođenje još jednom blista, iako je takođe ostalo na istom nivou. Za jednostavno relativnu igru poput hokeja, NHL 2K7 ima izuzetno kompleksan kontrolni sistem koji omogućava izvođenje mnoštva naprednih kretnji, dodavanja i šuteva, ali i kvalitetnu igru u odbrani koja je ojačana dodavanjem Pressure control sistema. U praksi, to znači da možete poslati nekog od saigrača da izvrši pritisak na protivničkog hokejaša, tako što će u zavisnosti od vaše naredbe, „isporučiti“ manje ili više snažan



bodycheck u nameri da mu spusti samopouzdanje i vama olakša posao. Ostatak izvođenja nije ništa drugačiji – Al rutina je vrlo slična ako ne i ista kao u NHL 2K6, a za postizanje golova i dalje je najvažnija timska igra, jer se snažnim udarcima i

soliranjem retko dolazi do pogotka. To znači i da su prva 3 nivoa težine prilično neizazovni, što ćete osetiti u praksi već na prvoj utakmici, ali ostala 2 pružaju priličan izazov i zahtevaju od vas mnogo više od run 'n gun taktike.

Kada već toliko pominjemo recikliranje, moramo istaći da se ono najviše primećuje na audio-vizualnom planu. Komentatorski dvojac i dalje solidno vodi utakmicu uz pravilan uvid u dešavanja na ledu, ali veterani serijala će lako primetiti da ove godine nisu proveli mnogo vremena snimajući nove fraze za NHL 2K7. Grafika je sa druge strane bukvalno identična – modeli igrača su isti, animacija je ista, čak su i meniji praktično nepromenjeni. Na svu sreću, grafički segment igre je i dalje besprekoran i nije bilo realno ni očekivati da može da se unapredi u



ovako kasnoj fazi života sistema, pa se na to ne žalimo. Možda je jedino bitno istaći da je frame rate nešto stabilniji nego prošle godine, ali da se i dalje, doduše retko, primećuje njegova nestalnost.

Ako ste kojim slučajem proveli mnogo vremena uz NHL 2K6, kupovina ovog nastavka možda i nema preteranog smisla, jer osim vrlo sitnih unapređenja i novog roстера nećete dobiti bukvalno ništa. Sa druge strane, ako se do sada niste sretali sa serijalom, NHL2K7 će vam pružiti fantastičnu zabavu zahvaljujući odličnom izvođenju i velikom broju modova, uključujući i sjajnu online podršku koja uključuje igranje kompletne sezone protiv živih protivnika. Kada na sve to dodamo činjenicu da se naslov od starta prodaje po budžetskoj ceni, mislimo da nema razloga da ga propustite. Uostalom, ko zna da li će NHL 2K8 uopšte i izaći u verziji za najprodavaniju konzolu svih vremena.

Nikola Dolapčev



**Platforma:** PlayStation 2

**Za:** pressure control, odlična online podrška

**Protiv:** minimalan broj novina i unapređenja

**Kontakt:** <http://2ksports.com/games/nhl2k7/>

**Cena:** 20 evra

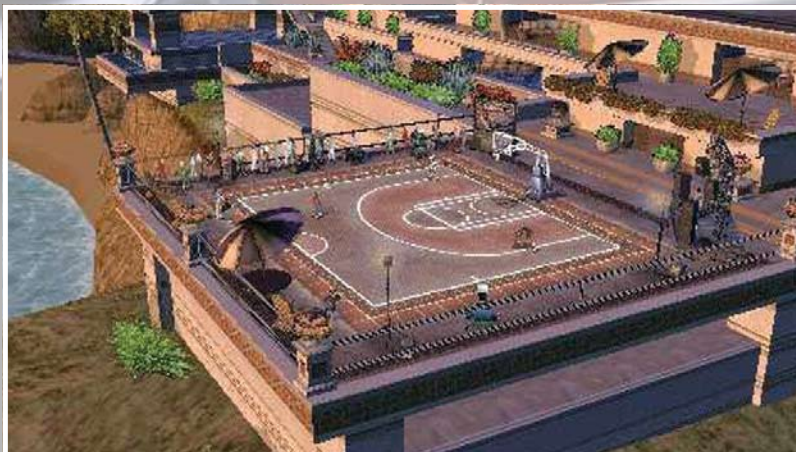


# NBA Ballers Rebound

Midway je definitivno jedna od najznačajnijih igračkih kompanija današnjice a svoj procvat je doživela početkom devedesetih kada je u seriji izbacivala veliki broj hitova koji su harali na svim tada aktuelnim igračkim platformama. Uz neizbežni Mortal Kombat čiji nastavci još uvek žare i pale na konzolama, najveći uspeh postigao je prvi NBA Jam, objavljen davne 1993. Iako je i ranije bilo sportskih arkada, nijedna nije bila ni približno toliko originalna kao ovo ostvarenie u kome su se našle najpoznatije zvezde američke košarke (i to po prvi put). Varijacije na temu u obliku nastavaka i polunastavaka doživljavale su promenljiv uspeh, a onda se desio NBA Ballers!

**U**pravo sa naslovom koje se pre neke dve godine pojavilo za PlayStation 2 i Xbox, Midway je dokazao da jedan prilično ustajali žanr može ponovo da se digne na noge serijom inovacija i pre svega, vrlo atraktivnim izvođenjem. Posle dosta vremena, igra je konačno stigla i na PSP, a podnaslov Rebound trebalo bi da označava da ipak nije reč samo o klasičnom portu.

U osnovi, NBA Ballers Rebound je totalno arkadno ostvarenie u duhu





pomenutog NBA Jama, koji za razliku od njega obrađuje duele jedan na jedan i to na vrlo specifičan način. Glavni mod igre, zapravo svojevrsna karijera nazvana je Rags to Riches i u njoj kreirate sopstvenog košarkaša koga zatim provodite kroz seriju turnira rastuće težine, sve dok ne pobedite i najveće NBA zvezde današnjice, ali i neka legendarna imena iz prošlosti, poput Magica Johnsona ili Clyde Draxlera (ne, Michael Jordan nije na spisku!). Bez obzira što igranje 1 na 1 ne predstavlja ništa novo (stariji igrači možda se sećaju naslova Jammit još sa početka devedesetih), gameplay je taj koji Ballers Rebound čini, pa može se reći unikatnim iskustvom. Tu pre svega mislimo na činjenicu da ključ pobeđe ne predstavlja samo što veštije korišćenje run n' gun filozofije već i vaša sposobnost da ponizite protivnika na terenu, izvođeci neki od par desetina specijalnih pokreta koji uključuju atraktivne driblinge i silovita zakucavanja, ali se ne ograničavaju samo na njih. Zapravo, Ballers Rebound vas nagrađuje za svaki dobar potez na terenu, bilo ofanzivni bilo defanzivni, i to tako što se njima zarađuje novac ali i puni house skala, koja vam dozvoljava da bukvalno jednim zakucavanjem dođete do pobeđe, bez obzira na trenutni rezultat. Naravno, nije sve tako jednostavno, jer atraktivnost neminovno dovodi do većeg rizika od gubitka lopte, ali i pražnjenja pomenutog house-a. Risk & reward sistem dakle funkcioniše savršeno, što daje dodatnu dubinu izvođenju. Tu su zatim i specijalne sposobnosti kojih ima na tone, a one obuhvataju recimo ograničenu mogućnost skidanja lopte u silaznoj putanji, specijalne driblinge i zakucavanja, on fire mod (preuzet upravo iz NBA Jama i njegovih derivata) pa čak i mogućnost da dodate loptu nekome iz publike kako bi ste napravili Alley-oop npr. Prepričavati sve što možete da radite oduzelo bi zaista mnogo prostora, ali mislimo da za tim i nema potrebe. Tek, NBA Ballers je jedna od retkih igara koja postiže ultimativni cilj – da je laka

za uhodavanje, ali da i pored ostavlja mnogo prostora za usavršavanje. Zahvaljujući tome, ali i činjenici da u mnogim mečevima postoje specifična pravila, single player teško može brzo da dosadi. Posebno su atraktivni, ali i zahtevni mečevi 1 vs 1 vs 1 (dakle po principu svako za sebe), mada ćete krivicu za loše rezultate uglavnom moći da prebacujete na sopstveni račun. Catch-up logic rutina koja je upropastila dosta sportskih i vozačkih igara u novije vreme ovde definitivno nije prisutna. S obzirom da je mnoštvo sadržaja zaključano na početku (uključujući mnoge terene, igrače i druge stvari) biće potrebno zaista mnogo vremena pre nego što ga učinite dostupnim. Mislimo da su programeri u tome možda čak i preterali, jer čak ni kompletiranjem oba glavna moda (uz Rags to Riches tu je i TV tournament koji se ne razlikuje preterano od njega) nećete imati ni približno dovoljno novca da pokupujete sve zaključane terene, smeštene na zaista interesantnim lokacijama (obično su u pitanju domovi NBA košarkaša). Uopšte, grafička komponenta igre je gotovo savršena i tek za nijansu slabija od one na PlayStationu 2. Igrači su veoma detaljno urađeni (svi do jednoga), a svojim kvalitetom pleni i odlična animacija. Zapravo, jedino što je za nijansu degradirano jeste izgled okoline, mada ona i dalje deluje fenomenalno sa mnoštvom animiranih objekata i detalja. Jednostavno, to morate videti. Zvučna komponenta takođe zaslužuje visoku ocenu, muzička podloga je korektna, a za komentarisane dešavanja na terenu



zaslužen je MC Supernatural, šampion u freestyle rapu.

Nažalost, i pored svega rečenog, Rebound je ipak čist port već dosta stare igre, nedovoljno prilagođen PSP platformi, što se lako primeti. Pre svega, nedostatak jednog analognog džojstika predstavlja ozbiljan problem, jer nemate potpunu kontrolu nad izvođenjem specijalnih driblinga. Backbone Entertainment nije učinio ništa da reši ovaj problem, pa se prečesto dešava da ponavljate jedne te iste stvari, što vas dovodi u opasnost da lako izgubite loptu. Drugi nedostatak vezan je za limite samog UMD-a kao medija, pa je dobar deo inače vrlo zanimljivog video materijala za NBA entuzijaste morao da bude isečen. Takođe, i svi problemi sa PS2 verzije su još uvek prisutni, ili su još izraženiji, pre svega učitavanja koja su nesnosna. Dovoljno je samo izneti podatak da za ulazak u glavni meni treba da sačekate 90 sekundi, dok startovanje utakmice traje i po čitav minut! Za jednu handheld platformu, to je zaista nedopustivo. NBA Ballers Rebound će definitivno mnogo više prijati onima koji nisu igrali originalno ostvarenje na nekoj kućnoj konzoli nego igračima koji su ga već odavno završili. Ako spadate u prvu grupu ljudi, ovo je ostvarenje koje toplo preporučujemo.

Nikola Dolapčev



**Platforma:** PSP

**Za:** odlična grafika i nekoliko novih terena

**Protiv:** u osnovi, bazičan port PlayStation 2 verzije

**Kontakt:** [www.nballers.com](http://www.nballers.com)

**Cena:** 20 evra





# CeBIT 2007

## Najveća smotra IT-ja na svetu!

**“CeBIT je ove godine prošao u znaku Play! Magazina“. Da, zvuči fenomenalno, ali za tako nešto ćemo morati da sačekamo, nadamo se samo par godina. Međutim, prethodna rečenica nije baš potpuno netačna, jer su određeni članovi redakcije Play magazina u martu zaista bili u Hanoveru i posetili ovaj vodeći svetski IT sajam.**

**I**grom slučaja, pre Hanovera posetili smo Ženevu i sajam automobila. Više o tome možete pročitati na [www.speed-industry.com](http://www.speed-industry.com). RUR Industries mreža sajtova je tako bila izuzetno aktivna, jer smo na putu testirali GPS uređaje, zatim smo posećivali maloprodajne objekte u

Češkoj i sve u svemu, tih desetak dana smo se zaista potrudili da saznamo mnogo, a u Srbiju se vratimo sa napisanim izveštajima kako biste i vi, posetioci, saznali dosta toga. Ženevski salon je naravno veliki, u poređenju sa izlaganjem na našem zaista preogroman, pa tako tamo možete naći

svaki auto koji vam padne napamet (osim Zastave) i prostire se kroz 7 hala. Mi smo po ulasku doživeli šok od veličine prostora, osvetljenja i količine ljudi. Probajte to da zamislite i sve pomnožite sa otprilike 4. Eto toliki je CeBIT.

Sponzor puta na CeBIT - AMD

Mladim ljudima u Srbiji inostranstvo je uglavnom misaona imenica. Naši roditelji su imali svoje sedamdesete i osamdesete i čuvenu “Trst šoping turu” kao nešto što se podrazumeva. Nama, generaciji koja je rasla devedesetih je tako nešto prilično nezamislivo. Zato nas je susret sa nekim stvarima koje su u svetu sasvim normalne prilično iznenadio (doduše, samo deo ekipe koji je odrastao na selu – prim.ured). Na primer metro koji “govori”, ide bar 100 na sat i dolazi gotovo tačno u sekund, zatim auto put sa četiri trake gde pri vašoj maksimalnoj brzini od 206 km/h svi automobili jure sa 230km na sat, čiste ulice, sajam u 26 hala gde se za transport ljudi koristi interni prevoz mini busom i vetrenjače visoke stotinu metara koje generišu struju. Sve te stvari su nešto sa čime do sada nismo susreli. Da ovaj izveštaj ne bi skrenuo sa svog očekivanog puta, vратиćemo se IT-ju i CeBIT-u sa te tačke gledišta. ▶





Stavka broj jedan je svakako press centar. Ustvari, megabajtni (da, osam megabita = jedan megabajt) link ka internetu po računar. Nimate predstavu koliko je to brzo. Zaista. Sada bi kukanje trebalo da usledi, proklinjanje Telekom i monopolnog položaja i ostale sitnice. Ali sve to smo već čuli, a nema izgleda o skorijim promenama, pa nećemo trošiti energiju na tako nešto.

Umesto toga, pokušaćemo da u ograničenom prostoru koji nam je na raspolaganju predstavimo proizvođače hardvera, njihove štandove ili bar ono što se nama učinilo zanimljivim, jer je izlagača bilo za bar jedan i po broj Play! Magazina.

Pre toga, mala napomena. Ovogodišnji CeBIT je bio izuzetno siromašan što se noviteta tiče. Jednostavno, takva je godina, odnosno trenutak. Iako su se svi nadali predstavljanju novog grafičkog čipa iz ATI/AMD-a, od toga nije bilo ništa. Špekuliše se da je AMD u problemu oko performansi pa je R600 odložio za 23. april. Glavni noviteti iz segmenta ploče/procesori/grafičke karte su novi čipsetovi iz Intela. Naravno, bilo je određenih promocija, ali mahom iza zatvorenih vrata i bez dozvola za objavljivanje u medijima, pa se o novitetima sme govoriti samo iz ugla onoga što je prosečan posetilac mogao da vidi. No, o tome malo kasnije.

Dakle, prvi štand na koji smo naleteli bukvalno po ulasku u halu bio je ASUS-ov. Prvo pa muško rekli bismo. Na štandu smo videli novi Lamborghini notebook, a pored njega auto. Zašto auto? Ili još bolje, koji auto? Naravno, Lamborghini Murcielago Roadster. Prava



stvar za početak. Pored novog brzog notebooka na ovom štandu, gde je vladala neopisiva gužva, zapazili smo i ploče sa novim Intel čipsetom i prvu zvučnu karticu sa rashladnim sistemom. Xonar D2X je naziv ovog parčeta hardvera i namenjena je PCI Express slotu, za promenu. Donosi podršku za obradu standardnih formata kao što su 3D audio, Dolby Digital Live, DTS i 5.1 surround. Ono što je posebno je snimanje i reprodukcija zvuka u HD standardu, što podrazumeva 192 kHz sampling rate i 24-bitnu rezoluciju. Zbog velike količine informacija koju ovaj format nosi, dolazi do intenzivnog rada i grejanja. Otuda i ventilator, nadamo se.

su podeljeni gotovo svim posetiocima bili u znaku RS690 čipseta. Međutim, glavni AMD štand je promovisao Live 64 sistem. Sve je bilo u znaku multimedije, ali one u kojoj uživaju svi ukućani. Tako ste mogli komotno da odremate u "dnevnoj sobi" na lazy bag-u, da se na nekoliko plazma ekrana igrate sa Nintendo Wii-jem i Xbox-om 360, da uživate u muzici ili video sadržajima. Pored toga, na nekoliko mesta bilo je računara sa X2 procesorima i ostalim AMD hardverom gde ste se mogli dodatno zabaviti. Sam izgled štanda urađen u fazonu jednog modernog stana nam se potpuno dopao, pa molimo AMD da ako ne zna šta će sa štandom posle sajma javi adresu na kojoj isti možemo preuzeti.



U Hali 22 bilo je još interesantnije. U okviru WCG takmičenja za Evropu (ECG), čiji je AMD bio sponzor, mogli ste da se zabavite uz direktne prenose mečeva i kompletan aranžman sa voditeljima

AMD je na svom štandu, usled nedostatka R600, pažnju skoncentrisao na sasvim drugi segment svog poslovanja. Promotivni materijali koji

Nemcima čiji mi humor definitivno ne razumemo. Svi računari na turniru bili su naravno sa AMD procesorima i grafikom, a u delu određenom za zabavu nije manjkalo kompjutera u obliku torte, frižidera, meč-a ili starinskog televizora. Ovo su sve prijavljeni radovi za takmičenje u moddingu kućišta, a najinteresantnije je da je većina „modera“ upotrebila samo



100 evra da bi obična kućišta pretvorili u ove zaista zanimljive kreacije. Pored modding takmičenja, na EA štandu su zainteresovani mogli da isprobaju nove Simse ili da voze Need for Speed: Underground u okviru jednog Golfa, koji je bio specijalno modifikovan za ovu priliku. Ne treba zaboraviti ni SpeedLink sa svojom serijom proizvoda, a pored lazy bag-ova za odmor prisutni su mogli da se oprobaju u Pro Evolution Socceru, takođe u automobilu, ovoga puta Mini Cooper-u sa „lambo“ vratima. Ne treba zaboraviti ni pravi pravcati fudbalski teren sa tribinama (naravno umanjen), gde su takmičari mogli da osvoje vredne nagrade ako loptu šutnu najjače, odnosno ona dobije najveću brzinu.

Konkurencija AMD-u na polju grafičkih kartica, iako nije imala svoj štand na sajmu, bila je svakako zastupljena. U susednoj hali odvijalo se još jedno takmičenje, naravno pod patronatom nVidije i Intela – Electronic Sports League. U manjem prostoru, koncentrisanije, posetioci su mogli da se zabave na računarima sa Core2Quad procesorima i 8800GTX grafičkim kartama. Takmičarski deo se pratio na velikom platnu, a ukoliko vam to nije bilo dovoljno, nekoliko velikih LCD monitora su bili tu da upotpune ugođaj. ESL je svakako privukao veliki broj takmičara iz čitavog sveta, a da u svetu konkurenti sarađuju potvrđuje slučaj ESL-a i ECG-a. Naime, ova dva turnira dogovorila su zajedničku satnicu održavanja takmičenja, kako bi vodeći igrači sveta (koji učestvuju na oba događaja) mogli da na vreme završe svoje mečeve i počnu ih na drugom mestu.

Što se nVidije tiče, od njih u skorijem periodu očekujemo mnogo noviteta



i to u vidu 8600GTS i GT kartica, kao i novog čipseta sa integrisanom grafikom, kako za Intel, tako i za AMD procesore. Verovatno iz tog razloga, zato što nisu imali ništa ekskluzivno da ponude, njihovo prisustvo se svelo na štandove vendora kao i pomenuti ESL događaj. A nVidia vendora je zaista bilo izuzetno mnogo, posebno u vidu dalekoistočnih proizvođača.

Intel je na CeBIT-u predstavio svoj novi čipset kodnog imena Bearlake. Na početku teksta smo naglasili da je svaki proizvođač matičnih ploča na svom štandu imao nove G33 i P35 ploče. Ova kontrolerska logika donosi podršku za 1333 MHz magistralu, 45 nm Yorkfield i Wolfdale procesore kao i mogućnost rada sa DDR3 memorijom. Postoji podrška i za DDR2, a zvanično je moguće izabrati samo jednu vrstu i napraviti takvu ploču. Na našu sreću na MSI i Gigabyte štandu videli smo modele sa mogućnošću rada sa oba tipa memorijskih modula. Ostaje nam da sačekamo da prvi primerici stignu na testiranje, pa ćemo sabrati utiske i saopštiti vam još informacija u vidu detaljnog testiranja.



U sklopu toga, što se tiče proizvođača matičnih ploča i grafičkih kartica, obišli smo MSI, Gigabyte i Foxconn. Sve tre kompanije su imale sjajne štandove sa veoma sličnom postavkom proizvoda. Gigabyte se izdvajao multimedijalnim proizvodima kao što su



računarske konfiguracije specijalno namenjene video reprodukciji, serija notebook računara i sl. MSI je takođe imao svoju notebook liniju, a izdvaja se nova verzija modela sa kristalima kao i GX710, prenosni model namenjen gejmerima. Foxconn je na nas ostavio najjači utisak. Iako se radi o najvećem proizvođaču ploča i grafičkih kartica u OEM kanalima, u segmentu orijentisanom ka krajnjem korisniku su lepo započeli. Pored standardnog asortimana u vidu grafičkih kartica i ploča, predstavili su svoju liniju kulera za procesore, kućišta kao i seriju modovanih konfiguracija. Veoma upečatljivo.

Sada, mali osvrt na proizvođače koji su najviše poznati po računarskim periferijama.



Logitech je svoje proizvode izložio odmah iza AMD štanda. Razlog za to je bila tesna kooperacija ove dve kompanije na CeBIT-u. Budući da mi imamo jako dobru saradnju sa Logitech predstavništvom kod nas, većina predstavljenih proizvoda nije nam bila nepoznata. U jednom delu štanda akcenat je bačen na novi Harmony 1000 univerzalni daljinski upravljač. Uz ►



njega je bila izložena kompletna multimedijalna postavka u vidu televizora, pojačala, zvučnika, DVD plejera i sve to je uspevao da kontroliše. Obzirom da smo do sada dolazili u dodir sa test primercima, ova prodajna verzija se čini kvalitetnijom, izdržljivijom i generalno gledano boljom. Izuzetno nam se dopada touchscreen na ovom kontroleru, na koji smo se jako lako navikli. Sada su nam „obični“ daljinci jako dosadni. Ostatak štanda zauzeli su poznati proizvodi Wireless DJ Music System, DiNovo Edge tastatura, Z10 zvučnici, kompleti zvučnika za iPod...

Ono što je zaista novo su Quick Cam Deluxe i Quick Cam kamere za notebook računare sa Right sound tehnologijom.



Takođe tu je i Playstation odeljak na kome je Logitech predstavio set uređaja za treću generaciju Sony-jeve konzole. Radi se o Cordless Precision Controller i Chill stream džojpedima, kao i Cordless Media Board, tastature za PS3. O Chillstream-u u verziji za PC ste imali prilike da čitate u Play! Magazinu (verzija za PS3 se skoro uopšte ne razlikuje), a nadamo se da ćemo uskoro dobiti i ostala dva PS3 proizvoda na test. Za kraj Logitech predstavljanja, moramo napomenuti da smo u jednom trenutku pomislili da rulja ruši štand. Toliko su vikali. Naime, sa zadnje strane je organizovana nagradna igra sa voditeljima i blesavim Nemcima koji su urlali na njihove dosetke, po našem mišljenju potpuno bez razloga. Ali, mi taj vid humora ne razumemo. Delili su mnogobrojne Logitech proizvode i nama onemogućili prolaz, pa smo morali oko.



Ako Logitech posmatramo kao polovinu kruga, drugi deo celine svakako čini Genius. Kroz istoriju na našem tržištu ova dva proizvođača su se savršeno dopunjavala. Prvi je uvek imao izuzetno kvalitetne i skupe proizvode, dok je Genius orijentisan ka onima sa plićim džepom, umerenog kvaliteta, ali sa veoma sličnim proizvodnim portfoliom. Na CeBIT-u smo naišli na njihov štand, prijatnog dizajna i funkcionalnog enterijera. Dominirala je crvena boja, slaba tačka autora ovog teksta u pozitivnom smislu. Tu smo videli mnogo noviteta od kojih se izdvajaju tastatura na solarni pogon kao i ona otporna na vodu i njene pogubne uticaje na elektroniku. Ostalo što nam je dopalo šaka su kompleti zvučnika za iPod, dva volana sa kojima su posetioци mogli da se provozaju u Need for Speed: Carbon, kao i nekoliko verzija univerzalnih daljinskih upravljača, nalik na poznati Harmony. Standardno, na sve strane bili su miševi, što bežični, što obični, slušalice, web kamere i slični u uređaji iz Genius portfolia.

Interesantna stvar koja je izazvala buru emocija i napad sentimentalnosti se dogodila na jednom štandu. Commodore se vratio! Da, dobro ste pročitali. Ovaj brend je ponovo u akciji. Na tržište izlaze sa dva multimedijalna uređaja i linijom računara za gejmere. Na štandu, pored za divno čudo lepih



devojaka (neverovatno je koliko su u Evropi u deficitu sa istim) opazili smo pomenute uređaje, mp3 i video plejer

kapaciteta 1 ili 2 GB pod imenom Gravel in Pocket kao i Gravel in Home, nešto nalik poznatim Media Center proizvodima. Nadamo se da će neko od domaćih distributera ovo naći za interesantno jer prema onome što smo mi videli, zavređuje pažnju.



Nastavljamo sa Creative-om u hali u kojoj je bila izuzetna gužva. Razlog za to leži u koncepciji štanda koji je bio oblika kocke. Unutra su mogli ući ljudi sa pozivnicama i ugovorenim terminima za sastanke, dok su posetioци šetali okolo. Kocka je svojim dimenzijama izazivala klaustrofobiju, pa se narod gurao u prolazu između štandova razgledajući šta je Creative ponudio. Akcenat je bio na novoj liniji X-Fi zvučnih kartica sa potpisom čuvenog Fatal1ty-ja. U paketu dolaze i slušalice sa mikrofonom koji se može skinuti, a takođe i Battlefield 2142. Na štandu se našla i X-Fi Xtreme Audio zvučna karta sa kojom bi trebalo da doživite nova iskustva na polju zvuka, što ćemo proveriti u bliskoj budućnosti. Preostali deo štanda zauzeli su plejeri svih vrsta kompanije Creative. Na Tech Industry sajtu predstavljeni Zen V Plus, zatim Zen Vision M i Zen Vision W, svi sa podrškom za reprodukciju videa, ali naravno sa različitim dimenzijama i veličinama displeja. Ova linija proizvoda naravno konkuriše Apple-u i iPod-u i to zadovoljavajuće dobro.



U sledećim redovima su štandovi koje smo obišli drugog dana boravka u Hanoveru.

Pogodilo se tako da je ceo drugi dan bio okrenut potrošačkoj elektronici, telekomunikacionim uređajima i štandovima ozbiljnih firmi. Tako smo na IBM štandu videli mnogo stvari koje baš nisu bile najjasnije lejmgajmerskim novinarima. Zato nas je oduševila fontana koja u ritmu melodije izbacuje vodu, uz ukrasne promoterke zadovoljavajućeg kvaliteta (feministi, mir sa vama). Prisutna je bila i velika zemaljska kugla sastavljena od LCD ekrana koja je takođe predstavljala svojevrstu igru za posetioce koji su je kontrolisali na izdvojenom panelu. Na Fujitsu Siemes štandu naišli smo na server viši i duplo širi od glavnog urednika. Imajte na umu da on nije sitan čovek.

Toshiba nam je na nekoliko mesta omogućila da se poigramo sa novim U200 notebook-om u nekoliko verzija. Takođe tu smo mogli videti i njihove HD-DVD plejere, kako za desktop tako i za notebook računare. Interesantno pomenuti za Toshiba je da kreće u biznis sa mobilnim telefonima. Bazirani su na Windows Mobile platformi i bar na oko izgledaju uobičajeno. Pošto su bili vezani lancima i u offline modu nismo uspeli detaljno da ih ispitamo, ali su dizajnerski najbliži Qtek-u (sada HTC-u) i Sony Ericssonu.

Sledeći veliki segment proizvođača našli smo u "telekomunikacionoj" hali. Tu su svoje mesto našli gotovo svi proizvođači mobilnih telefona i većina mobilnih operatera. Ono što smo očekivali na striktno IT štandovima doživeli smo ovde. Jednostavno, najbolja hala, bez sumnje. Na O2 štandu je bilo besplatnog posluženja uz

fantastičan estetski doživljaj. Na Sony-Ericsson-u je Nemce zabavljala neka od njihovih zvezda jer je bilo i policije da je čuva, a mi smo se jedva probili kroz gomilu do Samsung-a. Štand mobilne divizije ove kompanije je bio jedan od najvećih na sajmu, a po našem mišljenju i najbolje uređenih. Na svakom koraku su se mogli naći novi telefoni, a akcenat je bačen na novu Ultra Slim 10.9 seriju. T-Mobile je, bez obzira što je kompanija koja se bavi uslugama mobilne



telefonije, svoj štand opremila između ostalog sa 9 ogromnih plazma ekrana na kojima su posetioци mogli da interaktivno učestvuju u razgledanju mapa Hanovera uz muziku DJ-a na pultu u blizini.



Obilazak Telekomunikacione hale, među najvećim od 26 koliko ih je bilo na sajmu je završen, ali ne i naš susret sa uređajima tog tipa. Oni koji su pažljivo pratili tekst primetili su da fali još jedan mobilni provajder – Vodafone.

On je ispao "najpametniji" pa je napravio sopstvenu halu van glavnih hala, koja je bila uređena u pravom maniru botaničke (staklene) bašte, gde su se ljudi šetali po mostićima do raznih sekcija (muzička, "kućna", zabavna itd), a ispod njih je bio pesak, rastinje i potočić. U susednom izložbenom prostoru naišli smo na Garmin. Zapravo, svi

izlagači u toj hali bavili su se globalnim pozicioniranjem, ali je većina posetilaca bila na Garmin i TomTom štandu. Ove dve kompanije su najpoznatije u svetu GPS uređaja. Mi smo dobili bombonice i priliku da sednemo u Mini Cooper Cabrio uz razgledanje ponude kod Garmin-a, a uverili smo se da imaju i mnogo skuplje i bolje uređaje od Nuvi-ja 360 koji nam je na čitavom putovanju pomagao da ne zalutamo savršenim putevima Evrope.

Za kraj smo ostavili halu koja je do pre samo nekoliko godina mogla da bude glavno srpsko odredište na CeBIT-u. Zvaćemo je Kineska hala. U njoj su se mogli naći svi oni "eminentni" proizvođači hardvera kao što su KME, JNC, Ozaki i slični. Zajedničko za sve njih je, kao što znate, veoma niska cena, diskutabilan kvalitet i masovna produkcija. Te osobine od hardvera se u Srbiji zahtevaju sve manje i čini nam se da polako postajemo ozbiljno tržište. U to ime, valjda osećajući da imamo problema sa navalom Kineza, u istoj hali našao se Spire. Ova kompanija se izdvaja solidnim napajanjima, kućištima i kulerima, a na CeBIT-u su između ostalog predstavili kućište koje je dizajnirao Pinin Farina, zaslužan za izgled mnogih italijanskih sportskih i "običnih" automobila.

Rezime je lako izvesti. Na većem sajmu nismo bili, iako smo sa Ženevom pokušali. Ostaje da se sumiraju utisci i zasnove pretpostavke tokom ove 2007. godine, da se vidi u kom pravcu će se IT industrija kretati, da se radi, piše, izveštava verna publika, a onda idućeg marta ponovo u Hanover, nadamo se duže i sa više noviteta koje će mnogobrojne kompanije predstaviti. Što se Vas tiče, svi zainteresovani mogu na Tech Industry sajtu ([www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)) pročitati izveštaje sa sajma po danima, uz mnogo slika i poneki šaljivi komentar. Do sledećeg putovanja.

Nikola Nešović



**AMD**

Sponzor puta na CeBIT - AMD



# AMD prisustvo na CeBIT-u

**E**stetski smo veoma zadovoljni jer su štandovi, iako megalomanski bili zaista ukusno uređeni. Slike govore više od hiljadu reči, ali tako nešto se prosto mora obići da bi se stekao utisak. Zato, samo mali uvid, za više, skoknite do CeBIT-a sledeće godine, ko za šta će tada spremi.

U hali 2 naišli smo na prezentaciju AMD Live! platforme u velikoj dnevnoj sobi. Tu su zainteresovani mogli da odspavaju

(bukvalno), da se igraju na Nintendo Wii (poseban spektakl) da uživaju u muzici i video sadržajima, a sve u sklopu Digital House koncepta. Po našem mišljenju zaista dopadljivo, i pust san za većinu. Recite da li poznajete ikoga sa dnevnom sobom od 200 kvadrata, plazma televizorom u istoj, sa XBOX 360 i Nintendo Wii u spavaćoj sobi, opet sa plazmom i sl.:

Naravno, pored digitalnih momenata koje retko ko može sebi na jednom

**Nekada je AMD bio poznat po procesorima. Posle ovog CeBIT-a i događanja u prethodnoj godini stiče se utisak da ova kompanija drastično širi polje delovanja i da oko toga više nema dvoumljenja. U Hanoveru su prisutni u dve hale sa svojim štandovima, kao i u još toliko na partnerskim.**



mestu priuštiti, na sve strane bilo je konfiguracija sa AMD/ATI hardverom, a posetioци štanda mogli su da sve to detaljno ispituju, pogledaju i naravno da se igraju.

Povodom igranja, u hali 22 AMD je imao još veći štand sa binom, voditeljem i gomilom posetilaca. Da, pogađate, World Cyber Games. Organizovano je evropsko takmičenje, učestvovali su

i naši, a o tome kako su prošli, na Klanrur sajtu. Mi se bavimo hardverom. U sklopu podrške WCG-u, svaka od mašina na kojima se igralo bila je opremljena sa X2 5200+ procesorima

i X1700 grafičkim karticama. EA je u sklopu toga postavio i Golf 5, srpski auto snova u NFS: Carbon ediciji, sa sve drečavom bojom, nalepnicama i besnim ozvučenjem.

Konkretan hardver na ovom CeBIT-

u je bio predstavljen u vidu najnovijeg AMD čipseta, RS690, pa je promotivni materijal koga je bilo po celom sajmu bio u sklopu promocije ove kontrolerske logike.

Stekli smo utisak da AMD sprema ofanzivu na svim poljima svog delovanja, iako je ovakav nastup opravdao očekivanja, u narednim mesecima očekujemo još bolje i više.





# Logitech štanđ

Logitech  
Designed to move you™

Kompanija Logitech dobro je poznata našim čitaocima prvenstveno zbog izuzetnog kvaliteta proizvoda koje poseduju, ali i zbog dobre podrške i distributivnog lanca kojeg je ova kompanija donela na tržište Srbije. Logitech je prvenstveno poznat po dobrim tastaturama i miševima, ali i po sjajnim zvučnim sistemima, pa je to verovatno razlog što je ovaj proizvođač svoj štanđ na CeBIT-u malo okrenuo „na drugu stranu“.

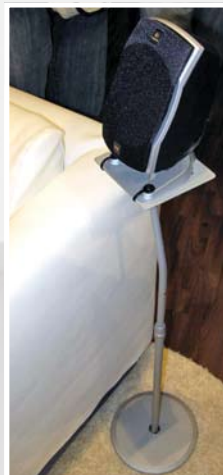
**K**ada priđete jasno definisanom štanđu videćete zid na kojem su okačeni kompleti „žičnih“ i bežičnih tastatura i miševa iz Logitech ponude, i to je sve što će ovog proizvođača na ovom sajmu povezati sa njihovim dobro poznatim linijama. U glavnom delu štanđa nalaze se dve „dnevne sobe“, u kojima se na velikim plazma ekranima i Z5500 zvučnicima mogu isprobati novi daljinski upravljači, među koje spada najnoviji Harmony 1000 sa displejem, daljinac poput onih koje ste do sada mogli da vidite samo u američkim filmovima. Sa druge strane, u drugoj dnevnoj sobi, posetioci su u prilici da pogledaju ostale proizvode iz Harmony game,

kao što su 895 i 885 Advanced Universal Remote. Na nekoliko računara izloženi su Z-10 zvučnici koje smo mi takođe, zbog dobrih konekcija sa lokalnom Logitech kancelarijom već predstavili na Tech Industry-ju i u PLAY! Magazinu, a taj tekst možete pogledati OVDE. Ukratko, radi se o multimedijalnim zvučnicima koji se na računar povezuju putem USB porta, poseduju dugmiće osjetljive na dodir i omogućavaju

ov NuLOOQ navigator. Zvanična promocija i dodela nagrada inače biće organizovana tek 25. juna 2007 godine u Esenu. Nagrade za dizajn je dobilo još nekoliko Logitech uređaja, ali su ovoga puta u pitanju International Forum Designs (IF) nagrade. Iste je osvojio Logitech Wirelss DJ Music System, uređaj koji omogućava puštanje muzike sa računara na bilo kom drugom audio uređaju u kući, zatim već pomenuti

Logitech Harmony 1000 univerzalni daljinski upravljač, Logitech Z-10 zvučnici kao i Logitech AudioStation iPod zvučnici, sistem „membrana“ koji je specijalno napravljen za korišćenje sa popularnim Apple plejerom.

Specijalan deo štanđa sa velikim plazma ekranom posvećen je promociji Playstation 3 konzole (koja se naravno nalazi na



vam da na displeju zvučnika gledate i osnovne informacije o pesmama, stanju sistema i slično. Naravno, tu je i diNovo Edge (naš test je OVDE), tanka tastatura koja je na CeBIT sajmu osvojila i nagradu za dizajn. Još jedan uređaj osvojio je „red dot“ nagradu, a to je Logitech-







samom štandu) a gde zainteresovani mogu isprobati svoje igračko umeće u najnovijem tenisu ili Need for Speed Carbonu. U skladu sa tim, Logitech je, kao jedan od Sonijevih partnera, lansirao svoju najnoviju liniju proizvoda odnosno dodataka za PS3. Prvi „na tapetu“ je Logitech Cordless Precision Controller, bežični igrački kontroler povoljne cene koji poseduje izuzetno brzo vreme odziva a koji omogućava igranje od oko 150 časova sa samo jednim setom AA baterija. Cena ovog uređaja je oko 45 evra. Model ChillStream smo već predstavili u magazinu PLAY! ali u varijanti za PC, a sada se isti pojavio i za Playstation 3. U pitanju je džojped sa specijalnim sistemom ventilatora i rupicama kroz koje izlazi vazduh a koji vam omogućavaju dugo igranje omiljene igre bez znojenja ruku i samim tim bez neprijatnog mirisa (ovo zvuči kao reklama za osveživač toaleta). Ovaj kontroler je naravno žičani kako bi se obezbedilo dovoljno struje za ugrađeni ventilator.



Konačno, uređaj koji je potpuno različit od ova dva zove se MediaBoard Keyboard, i logično predstavlja multimedijalnu tastaturu za

Playstation 3 koja poseduje sve skraćenice za lakši pristup internetu, slušanje muzike, gledanje filmova i naravno komunikaciju unutar i van igara. Tastatura donosi i ugrađeni touchpad i točkič za skrolovanje, što je zgodna opcija za sve one koji ne poseduju i miša pored tastature. Cena Cordless Media Board će u Evropi biti 70 evra, kada s jednom pojavi u prodaji krajem marta.

Kada smo konačno uspeali da se probijemo kroz gužvu i ljude koji su čekali da osvoje neke nagrade na Logitech štandu u pratećem programu koji je bio organizovan za sve posetioce, uspeali smo da „snimimo“ i još dva nova proizvoda – Logitech QuickCam Deluxe i QuickCam, kamere za notebook računare.

Glavna „kvaka“ kod ova dva modela jeste RightSound tehnologija koja donosi novi sistem prečišćivanja šumova iz okoline, a tu je i RightLight, sistem koji pruža čistu i jasniju sliku čak i u uslovima slabijeg osvetljenja. Deluxe verzija poseduje



i stakleno sočivo za još jasniju sliku, i to je glavni razlog što ovaj model košta 60 evra, dok je ovaj „jednostavniji“ naravno povoljniji i staje 40 evra. Čisto statistike radi, IDC je objavio da je prošle godine prodato 80 miliona notebook računara a da je očekivano povećanje ove godine 27% što je oko 110 miliona prenosnika, pa stoga ne čudi što Logitech, predstavljajući velikog broja notebook kamera, želi da se na vreme pozicionira na tržištu.





# Creative na CeBIT-u

Creative je svoje mesto na CeBIT-u pronašao u okviru hale 2 ovog velikog sajma, gde se, praktično u centralnom delu, skućio sa svojim proizvodima. Rešenje ovog štanda u mnogome je bilo okrenuto biznis korisnicima, jer je u jednoj velikoj beloj kocki pristup bio omogućen samo ljudima sa pozivnicom odnosno onima sa zakazanim sastankom. Ako ste slučajno standardni posetilac koji tumara okolo, „osuđeni“ ste na kretanje oko kocke i posmatranje novih proizvoda koji se nalaze u vitrinama.

**P**rvo našta smo naišli jesu Web kamere iz Creative-a, poznatog dizajna, i pod popularnim „Live!“ brendom. U pitanju su kamere kako za kućne računare tako i za notebook-ove, koje se pored prijatnog izgleda odlikuju i sjajnim karakteristikama.



Ipak, ono što nam je privuklo posebnu pažnju jeste Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio, zvučna kartica koja stiže u paketu sa slušalicama sjajnog dizajna i izrade, a za koju (i zvučnu karticu u slušalice) proizvođač kaže da će vam MP3 muzika zvučati bolje nego u audio studiju. Pod pretpostavkom da verovatno nikada niste ni bili u audio studiju, ne znamo kako ćete kvalitet moći da uporedite, ali da X-Fi Xtreme zvuči sjajno, zvuči. Za one „ekstremnije“ od ovoga, namenjen je sistem Sound Blaster Fatal1ty XtremeGamer, zvučna kartica X-Fi porodice koja je u potpunosti okrenuta igračima i svima onima

koji uopšte znaju ko je Fatal1ty. U odnosu na druge zvučne kartice iz ove game, XtremeGamer se odlikuje X-RAM čipom kao i setom slušalica i mikrofona koji su objedinjeni pod imenom „Gaming Headset“. Ono što je jako pohvalno jeste da se mikrofoni može lako nakačiti odnosno skinuti sa ovih slušalica, u slučaju da vam nije potreban, ili biste sa njima voleli da se prošetate gradom, a da ne izgledate čudno. Konačno, u paketu sa zvučnom karticom i headsetom stiže i Battlefield 2142.

Pored novih multimedijalnih zvučnika prijatnog izgleda koji poseduju i daljinski X-Fi upravljač, ono što nam se posebno svidelo jeste medija kontroler visokog kvaliteta izrade koji je bio pravi hit među posetiocima, i na kojem su isti mogli da isprobaju sve opcije ovog uređaja. Posebno zanimljivo kod njega jeste što predstavlja bežično rešenje za kompletan vaš dom odnosno većinu uređaja audio/video tipa koje posedujete. Pažnju su nam naravno privukli i zvučnici za iPod ali i Zen muzičke plejere iz Creative-a, koji su jako prijatnog dizajna i koji će lepo upotpuniti bilo koje okruženje u kojem se nađu. Ono po čemu je Creative doduše diferencirao svoje modele Zen zvučnika jeste po tipu plejera, pa će određeni Zen modeli najbolje „ležati“ u određenim

zvučnicima, što se može dvojako posmatrati kao dobro estetsko, ali nešto manje funkcionalno rešenje.

Pravi hit je naravno bio Zen Vision M, rešenje koje je konkurent iPod video plejeru, koji dolazi u veselim bojama kao što su svetloplava, roze ili zelena, čime zapravo i juri svoju ciljnu publiku. Zen Vision W je medija plejer iz Creative-a sa zaista velikim ekranom i sjajnim karakteristikama koji može biti najbolje rešenje za one koji žele da pogledaju video na putu.

Konačno, tu je i Zen V+, uređaj koji smo mi testirali pre nekog vremena upravo na Tech Industry sajtu, ali i u magazinu Play, a koji predstavlja trenutno jedan od najmanjih video audio plejera na tržištu.





Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)  
namenjena video komunikaciji

**Uživo u svakom trenutku**



*PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke*

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.



# Logitech X-540

**Kada se u današnje vreme pomenu 5.1 zvučnici, prvo što prosečno upućenom korisniku padne na pamet su Altec Lansing, Creative, Genius i naravno Logitech. Opšte poznata činjenica da Logitech poseduje izuzetno kvalitetne zvučne sisteme, još jednom je potvrđena. Balansirajući između skupih gaming proizvoda i istočnoazijskih low budget rešenja koja polako preplavljaju tržište, Logitech je izbacio X-540, naslednika odličnog X-530.**

U kategoriji „oko 100€“, Logitech još jednom na tron stavlja svoj proizvod pažljivo upirući prst u srednju klasu. Gledajući da uštedi tamo gde može, a da pritom napravi vrhunski proizvod, dobitna je kombinacija koju ova firma već duže vreme koristi u pogledu proizvodnje periferija, a odnedavno i na polju zvučnika. Ako se setimo Soundman serije ne tako davne 2000. godine i proboja Logitech-a na ovo polje, slobodno se može reći da je Logitech zadržao inovativnost, jednostavnost, visok

kvalitet izrade i vrhunske performanse. Naime, povezivanje sličnih 5.1 sistema za prosečne (čitaj-neupućene) korisnike može da bude prava noćna mora ispreplatana silnim kablovima raznih dimenzija, sa konfuznim ili vrlo često nikakvim oznakama na kablovima, ulazima i izlazima. Ovde je, kao i pre 7 godina sve rešeno precizno obeleženim kablovima i ulazima, različitih boja, tako da povezivanje ovakvog sistema ne traje više od 5 min.

Za razliku od X-530, starijeg brata, X-540 je doživeo estetske promene. Facelifting se pre svega odnosi na oštre ivice, koje zvučnike čine ozbiljnijim i gamerski orijentisanim i sve je u stilu Logitech-a: jednostavno, ergonomično i lepo. Sistem se sastoji od centralnog zvučnika, dva prednja, dva zadnja, subwoofer-a i žičanog daljinskog kontrolera. Karakteristika Logitech zvučnika je što vas uvek prijatno iznenade kvalitetom i snagom zvuka koje proizvode. Dobitnu kombinaciju dvoinčnih dvosistemaca u satelitima Logitech nije menjao, jer se to pokazalo kao odlično rešenje, a rezultiralo je balansom između jakog 5,25" woofera i odličnih dual drajvera u satelitima. Dva zvučnika po satelitu obezbeđuju idealnu podlogu za primenu FDD2 (Frequency Directed Dual Driver) tehnologije, koju Logitech ponosno gura, kao jedan u

moru razloga koji treba da prevagne kada se nećkate između nekih sličnih sistema i X-540, a omogućava da se zvuk čuje isto u prostoriji, bez obzira gde se slušalac nalazio. Snaga koju ovaj sistem isporučuje je sasvim dovoljna da nervirate komšije, čak i za omanje žurke, jer i u velikim prostorijama masivni woofer odlično obavlja posao, a sateliti ga prate u stopu. Ne treba zaboraviti da je ovaj sistem pre svega namenjen za „sobnu“ upotrebu, ali 70 vati sinusno koliko ovaj sistem izbacuje će zadovoljiti razne potrebe. Činjenica da se uz njega isporučuju kablovi kojima se može povezati sa GameCube, Playstation-om, X-Box-om, DVD, CD player-om govori o multifunkcionalnosti zvučnika. Jednostavnom rotacijom stopice sateliti se veoma lako mogu pozicionirati na zid, mada zbog kratkih kablova (možda i jedine mane ovog sistema), to može predstavljati problem. Sateliti lepo i stabilno stoje na podlozi zahvaljujući gumenim stopama i dobrim balansom mase zvučnika, što je još jedan plus na račun inženjera Logitech-a. Zanimljivo je da se membrana woofera nalazi sa donje strane, što u praksi daje odlične rezultate, ali zahteva malo pažnje prilikom pomeranja niskotonca, jer se može desiti da se membrana (koja ne poseduje nikakvu zaštitnu mrežicu) ošteti. Inovativno rešenje koje Logitech nudi sa ovim sistemom je i mogućnost da se centralni zvučnik montira na TFT monitor. Ovo začudo ne predstavlja nikakvu vratolomiju niti treba da se bojite da ne oštetite monitor, već zahteva samo malo strpljenja dok gumirani deo postolja zakačite. Odličan balans mase lišava vas brige da li će se zvučnik prevrnuti, a sve izgleda „baš cool“.







**Kontakt:** Computerland, tel: 011 / 3067 051, [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)

U eksploataciji X-540 daje baš onoliko koliko i košta. Postoje male zamerke na balans zvuka napred-nazad, jer se dešavalo da zadnji zvučnici ne prenose zvuk verodostojno kao što to rade vezano za efekte sa leve odnosno desne strane. Ova izbalansiranost se neće osećati u RTS igrama, dok će FPS gameri biti pomalo razočarani. Što se muzike tiče, Winamp i WMP11 nisu imali problema i 5.1 sistem je uz mala podešavanja pevao iz svih zvučnika. Reprodukcijska mp3 i audio diskova je odlična, a distorzije zvuka gotovo da nema, čak i kada je X-540 budio komšije zvuk je bio iznenađujuće čist. Matrix dugme koje se nalazi na daljincu i koje služi da stereo signal pošalje i zadnjim satelitima veoma dobro obavlja svoju funkciju kod mp3 numera i prilikom priključivanja Logitech-a na TV kod koga jedino sa uključenim matrix-om zadnji zvučnici sviraju. Ergonomični kontroler se lepo uklapa u crni fazon zvučnika i veoma lepo stoji na stolu pored monitora\miša\tastature u istoj ili sličnoj boji.

Pored matrix dugmeta poseduje veliki volume potencijometar kao i dugme za bas koje je kao i volume glatko, tako da malo otežava manipulaciju. Naravno, da je drugačije, verovatno bi se narušio gloss efekat koji daljinski ostavlja, jer su dugmići glatki a kućište matirano. Pored navedenih tu je i On/Off dugme, dve diode, jedna za aktivnost sistema, a druga za matrix funkciju, kao i izlaz za slušalice.

Što se suvih tehnikalija tiče X-540 daje ukupno 70 vati realne snage. Od toga 25W ide na woofer, 15,4 W na centralni a po 7,4 W na satelite pri rasponu frekvencija od 40Hz-20kHz.

Na kraju treba reći da se X-540 neće "leći" igračima, iako se sve može srediti sitnim podešavanjima drajvera. Sa druge strane predstavlja više nego dobro rešenje za slušanje muzike i reprodukciju zvuka u DVD filmovima. Dakle, sobni zvučnici koji za malu cenu daju puno, ali ipak ne previše, jer bi time Logitech ugrozio svoju višu klasu. Granica je odavno postavljena, nemate bežični daljinski, top-of-the-line 5.1

surround i THX logo, ali zato imate sve ostalo... Ovo su vučnici srednje klase koji će pomrsiti konce Altec-u i Creative-u i definitivno ih naterati da adekvatno odgovore na X-540, što će definitivno odgovarati krajnjim korisnicima. Ono što raduje je da Logitech ne prestaje da nas iznenađuje i da nas baca na slatke muke prilikom merkanja zvučnika. Ovo je jedan od slučajeva kada se narodna „Koliko para toliko muzike“ ne može primeniti, jer ovde dobijate mnogo više muzike, od uloženog novca, tako da ćete pored komšija obradovati i svoj novčanik.

Marko Nešović

	Logitech X540
Izlazna snaga	70 W RMS
Sateliti	7,4W
Centralni z.	15,4W
Subwoofer	25W
Frekventni opseg	40Hz-20kHz
CENA	99 €



Da je Nikola Tesla malo više vremena proveo u istraživanju bežičnog prenosa električne energije, verovatno danas, oko skoro svakog kućnog računara, ne bi bila gomila isprepletanih kablova, koje kao da je postavljao neki penzionisani mornar. U poslednje vreme sve je više uređaja koji funkcionišu bez kablova. Počelo je sa miševima, tastaturama, a za sada je došlo do zvučnika i slušalica.

# Slobodno bez šuma



**L**ogitech FreePulseWireless su prve bežične slušalice kod nas na testu. Na prvi pogled deluju svemirski, sa silikonskim trakama koje ih stabilno drže na ušima, plastikom koja se intenzivno presijava, a još kada se uključi nekoliko lampica, stvarno deluju kao da su pozajmljene iz neke naučno-fantastične priče. Pored naglašenog svemirskog izgleda jako su udobne, a posle samo nekoliko minuta zaboravite da ih uopšte nosite. Na desnoj slušalici se nalaze kontrole za povezivanje sa bazom, jačinu zvuka, kao i jačinu niskih tonova (jačina basa). Uz slušalice prirodno dolazi i pomenuta baza u vidu malenog predajnika, koji se povezuje na standardni 3.5mm audio izlaz, tako da ćete moći da ih povežete sa gotovo bilo kojim muzičkim uređajem. U paketu dolaze i adapteri za sve vrste Ipod-a, počev od mini-ja, do Videa od 80 GB. Potpuna kompatibilnost sa Apple-ovim Ipod-om mnogo govori o kvalitetu kao i funkcionalnosti samog proizvoda. Predajnik emituje signal frekvencije 2.4 GHz, pa je deklarisan domet čitavih 10 metara. To će vam pružiti priličnu slobodu kretanja ako slušalice koristite u kući, prilikom gledanja nekog filma ili možda igranja omiljene igre što se bez glasnog zvuka ne može da se zamisliti. Znamo, ni naši ukućani i komšije to ne shvataju. Što ste dalje od konektora, to je verovatnoća da će zvuk biti isprekidan, veća. Zbog

**Kontakt:** Computerland, tel: 011 / 3067 051, [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)

toga, pored dometa deklarisanog na ambalaži, trebalo bi da ostanete u krugu od oko 5 metara ako mislite neometano da uživate u zvuku. Nažalost, pre prve upotrebe treba napuniti predajnik i slušalice, zbog čega u pakovanju dolazi i strujni adapter za punjenje Litijum-jonskih baterija koje se u njima nalaze. Prvo punjenje traje oko 3 sata, dok su naredna nešto kraća. Da ne biste svaki čas gledali na sat i da biste videli kada je punjenje završeno, na konektor i baterije su ugrađene crevena i plava lampica koje obaveštavaju kada je operacija gotova. Tako napunjene, FreePulseWireless omogućiće vam do 6 sati neprekidnog korišćenja, što je sasvim zadovoljavajuće. Ako slučajno u žurbi zaboravite da isključite slušalice, posle desetak minuta bez zvuka, u cilju štednje baterije, one će se isključiti same od sebe.

Drugi model koji imamo čast da vam predstavimo je takođe Logitechov proizvod. To su Noise-cancelling Headphones. Kao što sam naziv govori, to su slušalice čija je prednost u odnosu na ostale, što usled nekvalitetnog izvora zvuka, poništava neprijatne šumove od 0 do 22dB koje ljudsko uho u svakom slučaju ne registruje pravilno. Razlika u kvalitetu zvuka je najsličnija onoj koju možete primetiti između digitalnih i običnih zvučnika. Postoji mogućnost isključivanja ove napredne opcije,

ali pošto prvi put registrujete razliku, neće vam pasti na pamet da

to ponovo učinite. Jedino kako bi mogli da ponovo čijete taj dosadni šum je da vam se posle 40 sati neprekidnog slušanja istroši baterija, a vi u okolini nemate ni jednu malu AAA bateriju od 1,5V.

Dizajnirane su tako da vam celo uvo stane u slušalicu, a materijal jako dobro prijanja uz glavu, tako da i bez emitovanja bilo kakvog zvuka nećete čuti gotovo ništa iz okoline, što je velika prednost ako želite da se koncentrišete smo na ono što trenutno radite na vašem računaru, ali je i mana ako imate mlađeg brata koji će se bez problema prišunjati dok gledate neki napeti horor i oduzeti vam desetak godina života. Kao i FreePulseWireless, jako lepo stoje na glavi i nećete imati nikakvih problema čak i ako ih satima ne budete skidali. U paketu se dobija i adapter za slušalice u avionu, tako da možete da uživate bez smetnji u vašoj omiljenoj muzici čak i na par hiljada metara nadmorske visine. Pored adaptera dolazi i jako elegantna torbica približne veličine kineskoj torbici za 40 diskova, u koju sa lakoćom možete da spakujete sve što dolazi u pakovanju. Ima čak i mesto za rezervnu bateriju.

Kompletna utisak o ova dva modela Logitechovih slušalica je i pored uvek prisutnih, ali i malobrojnih mana, potpuno pozitivan. Ako vam je potreban kvalitetan par slušalica, a slučajno vam je preteklo nešto para ovog meseca, slobodno ih pazarite i ne računajte na takav poduhvat sledećeg meseca jer cena ovih modela nije zanemarljiva. Ipak, kvalitet treba da košta, to je naša deviza.

	FreePulse Wireless	Noise Cancelling Headphones
Tip predajnika	Bluetooth v2.0	-
Domet	10 m	6 m
Vreme trajanja baterije	6 sati	40 sati
Frekvencija	2.4 GHz	-
CENA	99 €	Uzorak



Vukašin Nešović



# Besprekorno i očekivano

Kako godine prolaze, i računarska industrija postaje nezaustavljiva u svojoj ekspanziji, javlja se veliki izbor proizvoda, a sa njima i problem, šta odabrati. Na tržištu tastatura i miševa je ne tako davno izbacivanjem bežičnih modela nastala svojevrsna revolucija koja je preplavila tržište velikim brojem sličnih proizvoda. Proizvođači se svim silama trude da se bar na kratko izdvoje od konkurencije, raznim novim poboljšanjima i idejama. Logitech je u dobroj meri, kao jedna velika i ozbiljna kompanija, uspeo u tome, a sada se trudi da ostane gde jeste.

**Kontakt:** Computerland, tel: 011 / 3067 051, [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)

**K**omplet koji sadrži bežični miš i tastaturu Cordless Desktop MX 3200 Laser, je naslednik modela MX 3000 koji je u svoje vreme bio jedan od najpopularnijih, tako da su očekivanja od naslednika prilično visoka.

Povezivanje sa računarom je prilično jednostavno. MX 3200 komplet poseduje svoj USB prijemnik koji je, za razliku od prethodnika veoma kompaktan, oblika prosečnog flash diska. U paketu se dobija i veoma lepo dizajniran produžni kabl koji ćete verovatno koristiti za priključivanje drugih uređaja, dol će prijemnik biti na zadnjoj strani kućišta. Usled potpune kompatibilnosti sa Windowsom XP, što je apsolutno očekivano, već po prvom povezivanju je moguće koristiti osnovne funkcije i tastere, dok je za napredne potrebno da instalirate Set Point softver koji stiže na pratećem disku.

Posle jednostavne instalacije imaćete na raspolaganju čitav spektar mogućnosti ovog uređaja. Tastatura u svom gornjem delu poseduje mali LCD displej koji prikazuje vreme i datum. To i nije neka inovacija jer je sat mnogo pregledniji u donjem desnom uglu vašeg desktopa. Međutim, relativno korisna stvar su tajmer i alarm koji vas mogu podsetiti da je voda za kafu spremna ili možda da biste mogli da pauzirajte sa omiljenom igrom i prošetate po parku. Zanimljiva opcija je brojač pritisaka tastera. Ispod displeja se nalazi nalazi red tastera za bržu upotrebu multimedijalnih programa. Nekima od njih možete promeniti funkciju, dok su pojedini zaključani. Na levoj strani se nalazi jako zanimljivo rešen set komandi za zumiranje prilikom korišćenja nekog internet pretraživača i sličnih programa. Umesto tastera tu se nalazi senzor koji se aktivira kada pređete prstom preko njega. To ponekad može da vam pravi i problem jer se dešava da

slučajnim prelaskom preko nekog od senzora poremetite veličinu prikaza na ekranu. Odmah pored, sa leve strane se nalaze komande za pretraživanje web-a i slika, koje takođe možete da izmenite. Jedna od zanimljivijih inovacija je podrška za telefoniranje preko interneta, koja i nije baš najsrećnije ostvarena. U desnom donjem uglu se nalaze crvena i zelena slušalica, kao i taster za pozivanje programa za telefoniranje. Potpunu kompatibilnost ima sa Yahoo messenger-om, AIM-om, dok uopšte ne podržava Skype i MSN Live, što se može uzeti kao velika zamerka. Zanimljivo je napomenuti da je komplet kompatibilan sa Vistom, pa navalu novog Microsoft operativnog sistema dočekuje spreman.

O ergonomiji ne treba mnogo trošiti reči, jer je oblik prilično standardan, a jedino što odskače iz šablona je izbočina na gornjem delu tastature koja je tu radi bolje vidljivosti LCD displeja. Tasteri deluju jako kvalitetno, i prilično su tihi i prijatni za kucanje.

Što se tiče miša, MX 600 se nalazi u prethodnom paketu MX 3000. Ima 5 programabilnih tastera, univerzalno skrol dugme i indikator za istrošenost baterije. Razlika u odnosu na prethodnika je jedino u boji, pa ovde dominira crna umesto srebrne, što po našem mišljenju izgleda bolje. Odlično leži u ruci, koja se i posle višerasovnog rada, usled odlične ergonomije miša, gotovo uopšte ne umara.

Najveća prednost drugog modela na testu, Logitech Comfort Laser je dizajn kome je pri izradi posvećeno mnogo pažnje. Glavni tasteri qwerty tastature su podeljeni u grupu za levu i za desnu ruku i čine uobičajeni ergonomski

oblik. U cilju što većeg komfora postavljen i deo za dlanove je blago zakrivljen tako da šake potpuno naležu na njegovu blago gumiranu površinu. Na gornjoj strani se nalaze 4 numerisane tastera koje je moguće programirati preko softvera koji dolazi na pratećem disku. Pored njih se nalaze, sad već standardni tasteri za pojačavanje i smanjivanje zvuka, nezaobilazni "mute" kao i set tastera za multimediju. Kada se upredi sa MX 3200, tastatura deluje manje stilizovano i bez istaknutih detalja, što kada se uzme u obzir razlika u ceni od 15€, biva i logično. Tasteri podsećaju na starinske i takav utisak ostavljaju pri kucanju dok su dodatni pravljani potpuno od gume i pomalo liče ekvivalentne sa konfekcijskih modela dalekoistočnih proizvođača. Miš koji dolazi u paketu je pomenuti MX 600 iz MX 3200, tako da o njemu ne treba nanovo trošiti reči.

U neizbežnom poređenju dva Logitechova modela, bolji utisak je ostavio MX 3200, koji je zaista prava stvar čak i za najzahtevnije korisnike. Na Comfort Laser modelu izgleda da nije posvećeno dovoljno pažnje i čini se nedovršeno i uobičajeno. Akcenat je potpuno bačen na ergonomiju, dok su funkcionalnost dodatnih tastera i kvalitet same tastature ispod očekivanog. Najbolje što je moglo da proizide iz ovakve situacije je to što pri izboru između ova dva modela uopšte nećete morati da se dvoumite, a Logitech-u ostaje da u sledećoj generaciji Comfort Cordless Desktop-a ispravi greške napravljene prilikom dizajniranja ovog modela i napravi tastaturu kao MX3200, samo malo "zakrivljenu".

Vukašin Nešović

	Cordless Desktop Comfort Laser	Cordless Desktop MX 3200 Laser
Tip konekcije	bežični	bežični
Miš	MX600	MX600
Baterije	4 + 2 AA	6 + 2 AA
Programibilnost	4 tastera	potpuna
Displej	nema	LCD mono
CENA	85 €	99 €



# Firefox ekstenzije

Ono što čini Firefox tako dobrim svakako jesu i stotine ekstenzija raznih svrha. Svako ima različit izbor kad je reč o ovim dodacima, no mi smo izabrali deset univerzalno dobrih. Overite.

**ColorZilla** – Ovaj mali alat posebno je koristan dizajnerima i web programerima, jer eliminiše potrebu za print skrinom, kad treba da overimo neku boju. Colorzilla prikazuje boju inad koje je aktivirani kursor u šest različitih formata i ima autocopy opciju. Jedini problem može da nastane kod elemenata koji menjaju boju pri hoveru, jer Colorzilla hvata novu boju, ne staru. Takođe ima ugrađen pristup DOM inspektoru, a prikazuje i informacije o stilu koji element koristi.

[addons.mozilla.org/firefox/271](https://addons.mozilla.org/firefox/271)

**Greasemonkey** – Ova ekstenzija vam omogućava instaliranje pod-ekstenzija :). Zapravo, ono što radi je omogućava izvršavanje raznih Javascriptova koji poboljšavaju funkcionalnost Firefoxa i rada u njemu. Skripti ima gomila. Neke od najpoznatijih, na primer, sklanjaju ono "edit" iz wikipedije, prikazuju Gugl rezultate pretrage u dve kolone, umesto jednoj i tako dalje. Kao što smo rekli skripti i mogućnosti je gomila, neke možete pronaći na [userscripts.org](http://userscripts.org).

[addons.mozilla.org/firefox/748](https://addons.mozilla.org/firefox/748)

## Google Browser Sync & Foxmarks Bookmark Synchronizer

– nešto poput online bukmarksa. Tačnije, i jesu online bukmarks, ali vaši i služe za sinhronizaciju, ako koristite program na više od jednog računara, a želite pristup svojim kukijima, bukmarksima, sesijama, istoriji i username/password podacima. Sinhronizacija prvi put dosta dugo traje, koristeći Google BS, što nekima može smetati, a takvima onda preporučujemo Foxmark BS, koji sinhronizuje strogo bukmarks, a ostale stvari ostavlja na miru. Pohvalno je što bukmarksima možete i pristupiti, a ne samo sinhronizovati, što je korisno ako ste na tuđem kompu i treba samo da overite nešto što je ostalo zapisano kod vas.

GBS: [www.google.com/tools/firefox/browsersync](http://www.google.com/tools/firefox/browsersync)

FBS: [addons.mozilla.org/firefox/2410](https://addons.mozilla.org/firefox/2410)

**Firebug** – po mnogima najjači i neizostavni alat za web developere. Omogućava pregled i izmenu HTML-a, CSS-a i Javascripta stranice, pri pregledanju

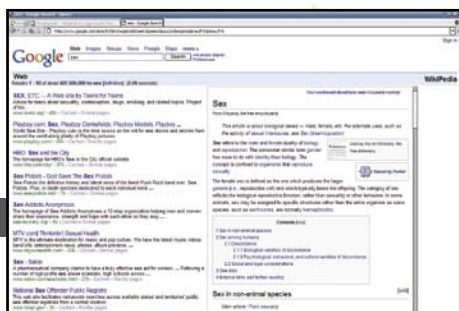


iste. Najčešće se koristi u dnu FF prozora. Sam Firebug može da posluži kao zasebna tema za naš Software sektor, jer ima gomilu korisnih opcija, no evo takozvanog nutshell opisa. Kada prilikom pregledanja koda stranice u Firebugu pređete preko taga, deo stranice na koji se tag odnosi se aktivira tj. dobije okvir. I suprotno,

kada prelazite mišem preko elementa na stranici, aktivira se njen HTML/CSS kod pa se tačno vidi šta se oslanja na šta. Duplim klikom na kod možete ga menjati i uživo videti promene na stranici. Što se tiče Javascripta, pričamo o klasičnom debuggeru. Možete videti šta koja js

funkcija radi, gde nastaje problem ukoliko ga ima, prolaziti kodom liniju po liniju, stavljati prekidne tačke i tako dalje. Sjajan jedan alat, ako budemo raspoloženi, možda napravimo kompletan opis u nekom od narednih brojeva.

[www.getfirebug.com](http://www.getfirebug.com)



**StumbleUpon** – Ekstenzija koja se oslanja na društveni doprinos, a društvo je u poslednje vreme u velikom porastu. Pomoću nje lako možete pronaći sajtove koji su vam zanimljivi ili korisni. Instalira toolbar u FF, i pre nego što počnete da je koristite, morate napraviti nalog, gde odaberete kakve vas kategorije sajtova interesuju (možete lako kasnije izmeniti kategorije). Onda vas klik na Stumble! Vodi na random sajt koji ima neke veze sa kategorijom koju ste odabrali. Ocenjujete sajt, pozitivnom ili negativnom ocenom i tako mu formirate popularnost, a sebi obezbeđujete veću verovatnoću da vas Stumble baciti na sajt koji vam se sviđa. Možda ste već 10 godina aktivni na netu, ali ni 100 godina nije dovoljno da se pronađu sve zanimljive stvari na njemu. Dodatak možete koristiti za zabavu ili za pretragu sajtova određene kategorije.

[addons.mozilla.org/firefox/138](https://addons.mozilla.org/firefox/138)

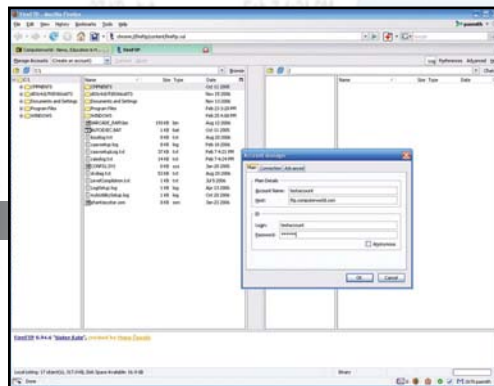


**Tab Mix Plus** – jedna od zaista najboljih ekstenzija koje postoje. Pored toga što čuva podatke o sesiji, ako vam browser slučajno pukne, ima još gomilu korisnih stvari. Može da promeni izgled i funkcionalnost tabova, tako što pokazuje progress bar pri učitavanju strane u tabu, označava nepročitane strane, što je korisno ako imate tri brda otvorenih stranica, menja boje teksta, dodaje iksiće u čošak itd. Sa strane session managera, može da uradi undo zatvorenih prozora, do po defaultu 5 koraka u nazad, i ima veoma zanimljivu funkciju da čuva određene sesije. Na primer, postoje određeni sajtovi koje posećujete izjutra, sačuvate tu listu i kada restartujete FF, jednim klikom otvarate sve stranice koje ste sačuvali. Ovo takođe može biti iskorišćeno prilikom rada i pretrage, konkretno, istražujete određenu temu, pronađete deset korisnih stranica, ali vam se sada jednostavno više ne radi, i lepo sačuvate tu sesiju i kada vam se bude radilo – vratite se na nju.

[addons.mozilla.org/firefox/1122](http://addons.mozilla.org/firefox/1122)

**FireFTP** – O da, punokrvi FTP klijent u FF prozoru, to je FireFTP. Nema se puno šta pričati, svi znamo šta je FTP klijent, možda eventualno spomenuti opciju koja otvara selektovani fajl na netu, što je fina ušteda vremena. Ne radi na FF 2.0.0.1.

[addons.mozilla.org/firefox/684](http://addons.mozilla.org/firefox/684)



**Video Downloader i Download Embedded** – Ova kombinacija skinuće skoro sve fleš filmiće sa skoro svih stranica. Ono što prvi radi je da vam da adresu video fajla koji se prikazuje na YouTube, Guglu i preko 60 sličnih video sajtova. Za slučaj kada VD nije od koristi, tu je Download Embedded, koji vam prikazuje adrese svih "embedded" elemenata na strain (između ostalog, i fleš videa). Pa ako ste na broadbandu, navalite.

VD: [addons.mozilla.org/firefox/2390](http://addons.mozilla.org/firefox/2390)

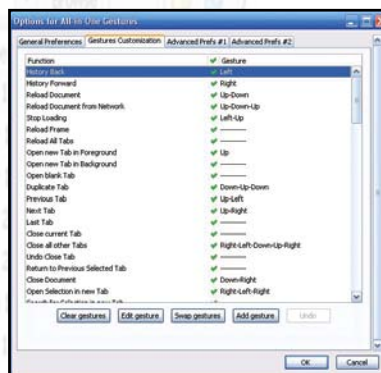
DE: [addons.mozilla.org/firefox/1993](http://addons.mozilla.org/firefox/1993)

**Colorful & Chroma Tabs** – u pitanju su ustvari dve različite ekstenzije, no slične svrhe. I jedna i druga boje tabove. Možda vam ovo sad ne izgleda tako zanimljivo, no kad 10 sati piljite u FF, boje će biti pravo osveženje. Boje nisu drečave, već pastelne, a razlika u ekstenzijama je što jedna random generiše boju za tabove (Colorful Tabs), dok druga formira izbor boje na osnovu adrese sajta, tako da će vam određen sajt uvek imati istu boju, što može biti i korisno.

Colorful Tabs: [addons.mozilla.org/firefox/1368](http://addons.mozilla.org/firefox/1368)

Chroma Tabs: [addons.mozilla.org/firefox/3810](http://addons.mozilla.org/firefox/3810)

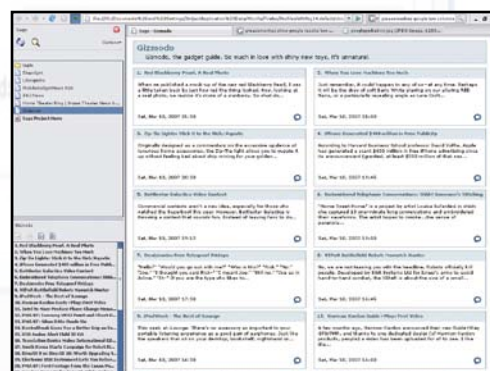
**All-in-One Gestures** – ako ste jednostavno suuuviišee lenji da pomerite tu strelicu čak do back dugmeta, ili ste suuuviišee lenji da podignete šaku i odradite ctrl+T kombinaciju, ovo je prava stvar za vas. Spisku od čak 90 akcija možete pridružiti



različite pokrete miša i tako obezbediti lako zatvaranje/otvaranje prozora, back i forward i tako dalje. Zašto stranice ne biste zatvarali držanjem desnog klika i pokretom na gore, ako već možete? Pa da. Iskreno, možemo se mi zezati na ovu temu, ali pri višecrasovnom radu sa FF, ovakve prečice su itekako korisne.

[addons.mozilla.org/firefox/12](http://addons.mozilla.org/firefox/12)

**Sage** – Sage je RSS rider. Ima ih gomila na netu, što smo se odlučili baš za ovaj, pa eto simpatičan nam je. Otvara se u sidebaru, stoji pored navigacionih dugmadi, poput istorije surfa. Potom klikćete na adrese koje ste sačuvali kao RSS fidove, da bi vam se isti učitali. Ima vrlo lep stil prikaza, što je vrlo korisno. Jedini problem je ako ste na sporom netu, morate čekati da se feed učita, da vam se isti ne bi prikazao na stranici na kojoj surfujete, umesto na onoj koju ste odredili za to.



[sage.mozdev.org](http://sage.mozdev.org)

Raspoloženi smo danas pa smo nakupili 11 ekstenzija umesto prvobitnih deset. Ako budemo raspoloženi i pri stvaranju sledećeg broja, možda vam damo još 11 super-truper ekstenzija. A možda i ne. Moraćete da skinete sledeći broj i proverite sami.

Srdan Bajić



# Pogled na Firefox 3.0



**Browser koji je trenutno najpopularniji među korisnicima koji imaju bar neko osnovno poznavanje interneta i softvera, Firefox, dobiće u drugoj polovini godine novu veliku verziju, 3.0. Majk Šroofer je onako usput rekao koju reč o projektu u razvoju.**

Potpredsednik inženjeringa Mozila korporacije je u Londonu izjavio da bi razvoj trojke trebalo da bude gotov na jesen, a da će nova verzija open-source browsera dobiti dosta novih funkcija, između ostalih mogućnost offline rada sa web aplikacijama (kao što je Gmail, na primer) i novi oblik i funkcije u domenu bookmarka i pretrage.

Šroofer kaže da je osnovna ideja iz razvitka svake nove verzije Firefoxa, postavljanje temelja za naredna izdanja, što će doprineti da browser postaje sve bolji i bolji. Tako će trojka sadržati elemente kojima će biti posvećeno još više pažnje u četvorci.

“Ono što pokušavam sa svim ovim stvarima je postavljanje fondacije”, izjavio je Šroofer.

Problem sa web aplikacijama generalno jeste to što ne mogu biti korištene offline. Firefox će pokušati da prevaziđe taj problem možda najinteresantnijom svojom novom funkcijom – podrškom za offline rad. Tako bi mogli offline da pišete novi mail, koji bi bio poslan kad dođete online. Krajnji cilj je potpuna integracija online aplikacija u Firefox.

Kao što je trenutno podržana Zimbra, open-surse e-mail, IM i VOIP aplikacija, tako bi uz pomoć Gugla ili Mikrosofta moglo biti moguće potpuno integrisati ove servise u browser.

Za ovaj način rada bilo je najbitnije prevazići problem pouzdanog skladištenja podataka na lokalnom računaru. Sama funkcionalnost će biti gotova za trojku, dok će interfejs najviše zasijati u nekoj od narednih verzija.

Drugi deo priče su bookmarki i istorija surfovanja čiji je koncept kroz istoriju svih browsera jako malo menjan. Ideja Mozile je da se bookmarki sami sortiraju, dobijajući neki automatski rejting, zasnovan na popularnosti stranice kod korisnika. Istorija surfovanja sa druge strane, trebala bi biti potpomognuta malom ugrađenom SQL bazom, koja bi indeksirala stranice koje je korisnik posetio. Pomoću nje bi mogli da tražimo tekst ili sliku sa neke nedavno posećene strane, i prilikom ispisivanja rezultata vidimo keširanu stranicu.

“Prednost baze je ta da možemo da pretražujemo vaš cache. Ipak, ova funkcija možda neće biti završena na vreme za Firefox 3.0”.

Ono što je najbitnije u celoj priči je da Firefox, uprkos poboljšanjima i dodacima (p)ostane brz i veran standardima. Šroofer se osvrnuo na žalbe korisnika da dodaci i ekstenzije znaju da posrću dosta procesorske snage, rekavši da je to zbog toga što dobar broj dodataka



prave hobi-programeri. Mozila će uskoro postaviti biblioteke testiranog koda koje bi trebalo da pomognu pri razvijanju podataka i ekstenzija za browser. Već sada je izmenjena stranica sa preporučenim ekstenzijama. Smanjen je broj istih, kako novi korisnici ne bi preopteretili svoj browser i time smanjili ukupan užitak. Šroofer, doduše, nije govorio o malo prevelikoj potrožnji RAM-a, kao i osobini Firefoxa da se zakuca na par trenutaka, kada je opterećena stranicama sa reklamama, ili pri prikazivanju teškog grafičkog materijala.

Potpredsednik se blago osvrnuo na buduću četvorku, rekavši da će ista podržavati Javascript 2, koja je trenutno u razvoju. Novi oblik popularnog js-a će omogućiti lakšu izradu web aplikacija, što će omogućiti i ljudima sa manjim iskustvom u radu da pokušaju da naprave svoju aplikaciju.

“Manje je do toga da se učini mogućim, a više do toga da se učini lakim”, zaključio je Majk Šroofer.

Srdan Bajić





Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United**®



...kao i svi ostali.

ManiaLinks  
ManiaZones  
► Play  
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS  
HOME INTERACTIVE



# Gaming Sajtovi!

Odmah posle Holivuda, igračka industrija je prva po ostvarenoj prodaji naslova. Integralni deo iste jesu sajтови posvećeni igricama, koji, kako raste industrija, postaju sve bolji i bolji. Pa ako volite da se igrate, evo nekih must-visit mesta.

## Gamespot

**T**renutno najpotpuniji sajt posvećen igricama. U vlasništvu je velike komercijalne CNET mreže, u čijem su sastavu i divovi poput download.com i tv.com. Iako će prosečan srpski surfer na svom 128kbit flat paketu da obrne tri pesme na winampu pre nego što se sajt otvori, sadržaj sajta je vredan čekanja.

U žiži sajta su vesti i najave, sa informacijama o najpopularnijim igricama i korisničkim materijalima, no to po našem mišljenju ne čini taj sajt toliko sjajnim. Ono što je zaista impresivno je ogromna baza igrica koja u svom sastavu ima naslove stare preko 25 godina. Ukoliko ste došli da tražite info,

naći ćete ga sigurno, jer svakoj igrici su pridruženi razni podaci – generalna ocena, komentar, datum izdavanja i platforma, a ako naslov nije iz bunara, tu je i opsežan pregled i opis igre, tehničke specifikacije, skrinovi i tako dalje. Opet, ukoliko ne govorimo o igri iz bunara, na sajtu ćete naći i zakrpe i modove dostupne za taj naslov.

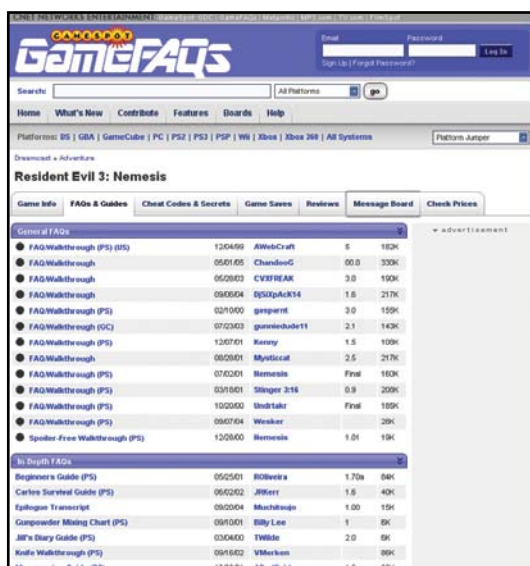
Poput poznatog IMDB sajta, i GameSpot sadrži najave i datume izdavanja raznih novih igara, kao i sve vesti bitne za taj naslov. Pored opisa, utisaka,



cene i drugih podataka naći ćete zvanične i nezvanične trejlere za skidanje ili strim gledanje.

Sajt u svom sklopu ima i jednu sjajnu funkciju, Gamefinder. Pomoću njega možete među 17 različitih platformi da pronađete igru čije ime ne znate, ili možete objasniti sajtu kakvu igru želite da igrate. Filteri su Genre, ili tip igre, datum izdavanja, težina, ocena, vreme savladavanja, multiplejer opcije i tako dalje.

Adresa je [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), pa overite. Ako ste na dial-upu, spremite neki Saut Park koji ćete gledati uporedo sa otvaranjem strane.



## GameFAQs

**Z**lata vredan sajt za sve koji su se nekad zaprobali u hororima i puzzle-solving igrama, ali naravno, sajt ima itekako šta da ponudi i ostalim opredeljenjima. I ovaj sajt je u vlasništvu CNET-a, ali taj brend je dobio tek početkom 2005. godine. Prosta grafika sajta od tada je malo nabudžana, da bi sajt ličio na ostale iz CNET mreže, koliko je to dobro, neka svako prosudi za sebe. Elem, zbog čega je ovaj sajt toliko vredan. Zbog tona i tona kucanog materijala o gomili igrica. GameFAQs se bez problema može nazvati Wiki sajtom, jer su sav materijal obezbedili upravo igrači i korisnici sajta. Svaka igra sadrži dokumentaciju koja se deli na FAQs

(često postavljana pitanja), šifre, sejkove, preglede i tablu sa porukama. Pod FAQs mogu se pronaći različiti strategijski vodiči, rešenja za prelazak, saveti, opisi svetova, protivnika, oružja. U ostalim stavkama nalazi se ono što, jel, naziv kategorije i opisuje, pa ko voli nek izvoliti. Znam, svi smo mi uber-leet igrači, i ne treba nam nikakva pomoć, ali, kao i za sve drugo, uvek je dobro pripremiti se pred neki veći projekat. Tako na primer, ako krećete po prvi put da igrate Baldur's Gate, dobro će vam doći informacije o klasama, oružjima, ocenama i načinu razvijanja lika. A baš to, u moru ostalih podataka, možete naći na [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com).

## GameWallpapers

**O**vaj sajt je nekada svu svoju umetnost nudio za besplatno, i nekako se s nostalgijom prisećamo tih dana. U gomili pozadina koje prave umetnici ovog sajta i danas ima sjajnih besplatnih radova. Pozadine su sortirane po igricama, znači svaki naslov, zavisno od popularnosti ima određen broj svojih slika. A kvalitet je zaista vrhunski, radovi su dostupni i u visokim rezolucijama i teško da ćete ih pronaći negde drugde na netu. Materijala ima toliko da svaki dan možete držati drugu pozadinu, i drugu tematiku. Jedini problem je što se krem pozadina sa ovog sajta naplaćuje, pa ćete, da bi ih skinuli, godišnje morati da izdvojite oko 15 dolara. Sram da ih bude. Skoro pa su skuplji od mesečne pretplate za WoW. [www.gamewallpapers.com](http://www.gamewallpapers.com).





